MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA
728,- Ft
VII. ÉVFOLYAM 3. SZÁM
2003 március

576 KONZOL



KEMÉNY, MINT A VÍDIA!

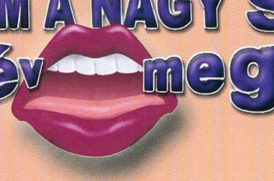
DEVIL MAY CRY 2 (PLAYSTATION 2)

AVI TÉMÁNK: MIYAMOTO TURNÉ EURÓPÁBAN • FINAL FANTASY ORIGINS • RAYMAN 3 • .HACK VOL I • VEXX • P.T.O. IV
DIANA JONES & THE EMPEROR'S TOMB • WORLD RACING • RACING EVOLUZIONE • KUNG FU CHAOS • DISNEY FOOTBALL

576 KONZOL - A MEGSZÁLLOTT JÁTÉKOSOK MAGAZINJA



EZ ÁM A NAGY SZÁM
1 év meg 6 szám



Comgame "576" Kft
1329 Budapest, Pf: 24
Ha megrendeled
(rózsaszín utalványon küldöd a pénzt)
az 576 Konzol valamelyik korábbi
számát, akkor a postaköltséget
mi fizetjük!
Na ez így már elég kedvező, nem?

Ha most egy évre előfizetsz az 576 Konzolra, 6399,-Ft-ért kapod meg a 11 új számot
+ tiéd lehet további 6 általad kiválasztott korábbi számunk!

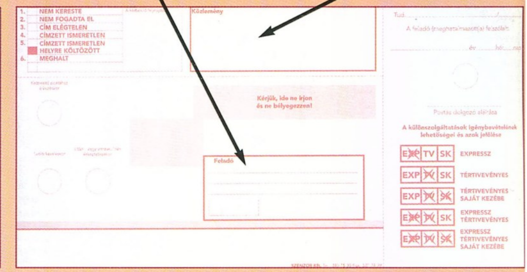
Megrendelt újság(ok) ára

Neved és címed
(pontosan és olvashatóan!)
Kérlek ne feledd az irányítószámod!

Neved és címed
(pontosan és olvashatóan!)
Kérlek ne feledd az irányítószámod!

Megrendelt újság(ok) felsorolása,
ill. 1 éves előfizetéskor a
kiválasztott 6 korábbi szám felsorolása





Becsüld az életet! Gyilkolj csendesen!



TENCHU™

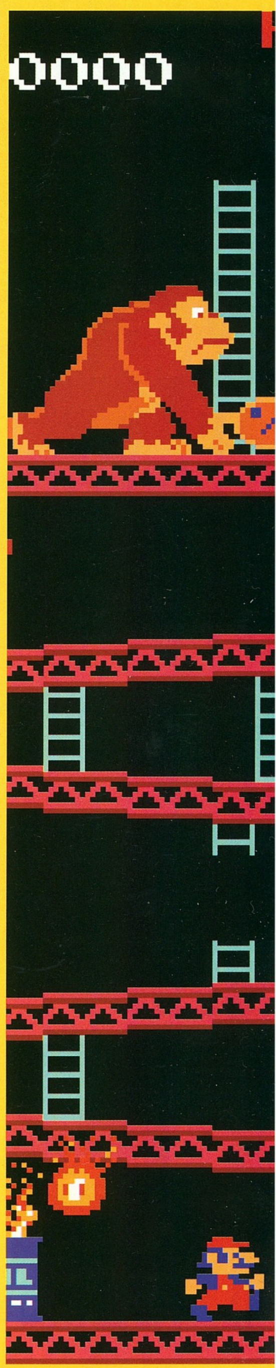
Wrath of Heaven

ACTIVISION®

automex MULTIMÉDIA

Keresd a nagyáruházakban és viszonteladóknál vagy a www.automex.hu weboldalon, ahol további szoftverek között is válogathatsz!
Automex Kft. 1077 Budapest, Wesselényi u. 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
Web: www.automex.hu - Email: info@automex.hu

TARTALOM



AKTuális 59

Ahogy az – amúgy elég ócska – mondóka tartja (nem szó szerint idézve persze, fiatalabb olvasóink miatt, meg hát ugye a jó ízlés…): itt a tavasz, dagadnak a dolgok. De ne legyünk álszentek, így van ez rendjén…

Mi is szépen bedagadtunk, méghozzá tesztügyileg: pontosan 6 darab 4 oldalas esszét dobott össze a banda. (2x is utánaszámoltam, de a korábbi „benézős" mutatványaimat ismerve a 6 lehet akár 5 is, vagy mondjuk 7… ;) Meglehetősen lyukacsos memóriában kutatva sem emlékszem rá, hogy ez korábban előfordult volna a Konzol hasábjain. Hiába, öregszünk, komolyodunk, több a mondanivalónk. Gondoltam élje ki magát a brigád, mindenki tombolja ki grafomán hajlamait, nehogy valakinek azért kopjon meg ékes stílusa, mert állandóan negyed oldalas Leltárokat kell pötyögnie…

Előző számunkban debütált új klántársunk, Stil, a francia szürrealisták világában járt és Rayman legújabb kalandját mutatja be nektek – a teszt véleményem szerint példaértékűen kellemes, olvasnivalónak sem utolsó, úgyhogy legközelebb akár 8 oldalt is bátran rá merek majd bízni ;)

Csipi mentette a menthetőt – mivel GC-re ebben a hónapban SEMMI érdemleges sem jött, kiszorított magából egy elég bitang Eternal Darkness végigjátszást, amit sokan hiányoltatok levélben. Jövő hónapra Mario Sunshine megoldást ígért!

Veres Miki jól elvolt – örömmel konstatáltam, hogy nem csak a fantasy RPG-k jönnek be neki, a cyber-világban is otthon érzi magát; ezt bizonyítja az előkelő 9 pontos végeredményű .Hack teszt.

Liquid, Dzson, Bojti, Credo és SiD hozták a szokásos stílusukat: amivel „megterheltem" őket, azt becsülettel megcsinálták – ahogy azt a megbízható tesztelők szokták. (Ugye, Júdás?) Remélem, hogy mind a PTO IV, mind pedig a DMC2 tesztek kielégítik majd információéhségeteket. De ha esetleg túl tömény lenne a sok újgenerációs stuffról olvasni, mindenképpen tanulmányozzátok át Stinger kellemesen nosztalgikus Colecovision Vs. Intellivision értekezését.

Végezetül szeretném bemutatni nektek új „nagyágyú" tesztelőnket, [Dae]-t. Őt is a megboldogult KByte-tól igazoltam át; nem bántam meg! Úgy gondoltam, rögtön bedobom a mélyvízbe, meg is kapta tesztelésre a sokak által várt Xbox-os új Indiana Jones játékot – teljes körű elemzését az 54-57 oldalakon találjátok.

Hadd hívjam fel figyelmeteket egy újdonságra is (amit már a múlt hónapban elkezdtünk a ROTK filmelőzetessel, csak elfelejtettem magyarázatot gyártani hozzá): beindítottunk „ A Hónap Témája" rovatunkat. Ezt terveink szerint mindig a magazin első részében találjátok majd meg. Nem kifejezetten játékokkal, inkább a játékok világával kapcsolatos érdekes témákkal szeretnénk a keretein belül foglalkozni; érdekes sztorikat mesélni, izgalmas, titkos, új információkat szétkürtölni. Liquid és Stil lesznek a rovat felelősei, de én is igyekszem majd alkalomadtán belekontárkodni…

Van még valami? Ja…kezdj el olvasni! ;)

Martin



Indiana Jones and the Temple of Doom – 1985, Atari Games. Vajon annak idején mennyit kapott volna a Konzolban…? ;)

Ebben a hónapban tutira mentünk. Nem akartunk és nem is terveztünk alternatív címlapokat.
Dante a király, ehhez nem férhet kétség!
Sokan kértétek viszont, hogy adjunk egy rövid magyarázatot legutóbb bevezetett, „szigorúbb" pontozási, értékelési rendszerünkre. Ezen ne múljék! ;)

1-2.5 pont	– Csak saját felelősségre. Mi szóltunk! Nem érdemes koptatni vele a gépet.
3-4.5 pont	– Ha éppen nem tudsz jobb dologra költeni, szerezd be, de ne várj tőle sokat.
5-5.5 pont	– Teljesen átlagos, játszható stuff. Néhány kósza órára biztos leköt majd.
6-7.5 pont	– Jópofa! Egy próbát mindenképpen megér. Talán még rá is kattansz?!
8-9.5 pont	– Bátran ajánljuk, mert kellemes, finom játék. Nem fogsz csalódni benne!
10 pont	– Kihagyhatatlan, mindenki számára kötelező, 576 Konzol favorit! Király!



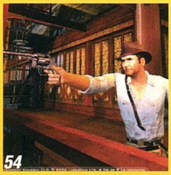
Final Fantasy Origins



PTO IV



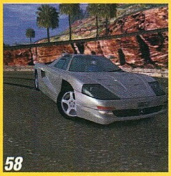
Devil May Cry 2



Indiana Jones



Rayman 3



World Racing



.Hack



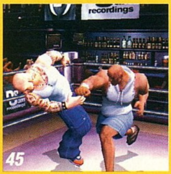
Furious Karting



Vexx



Racing Evoluzione



Def Jam Vendetta



Kung Fu Chaos

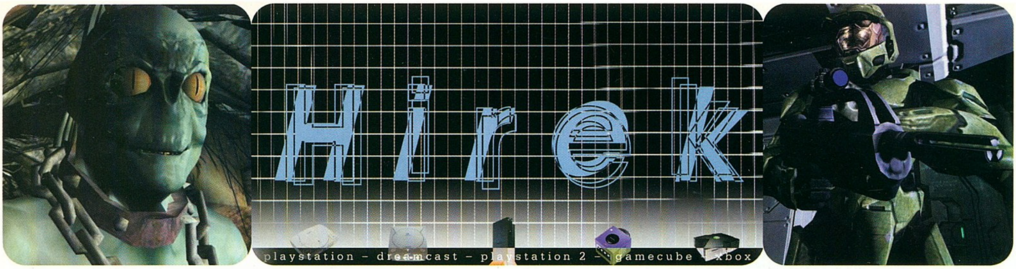
ISSN 1417-9296

Nyomás: Offset és Játékkártya nyomda RT (A GOLDMANN csoport tagja)
Főszerkesztő: Martin
Nyomdai előkészítés: Titz Renáta
Kiadja: Comgame Kft., 1042 Budapest, Árpád út 112. (Árpád Üzletház)
Terjeszti: Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
E-mail: 576konzol@576.hu

Laptulajdonos: Balogh Zsolt

Lapterv: 576 Konzol Team
Levilágítás: Heiling Média Kft.
Levélcím: 1329 Budapest, Pf.: 24.
Telefon: 06-1-369-26-86
Előfizethető: Comgame 576 Kft. 1329 Bp. Pf.: 24.
Website: www.576.hu

Címlap: Devil May Cry 2 (Playstation 2)



HALO 2 (XBOX)

Halo, Halo, ó de kedves is vagy szívünknek! A Silent Cartographer-en eltöltött romantikus pillanatok, a multiplayer összecsapások, melynek végén egymást vertük meg a „boksz" termetes kontrollerével... Nosztalgia off: a Halo második epizódjából eddig csak egy nagyon durva „bejelentő trai-



lert" volt szerencsénk látni belőle (akinek ez a szerencse még nem adatott meg, az húzzon el sürgősen az 576 Online-ra, ott találja a trailer szekcióban – kötelező darab), egyéb információk nem nagyon csordogáltak. Mivel a játék kiérdemelt fi-



gyelmünket élvezi, összekapartunk nektek pár friss infót a Halo-folytatás háza tájáról...

Először is: a Halo 2 akkor fog megjelenni, ha elkészült (a jó öreg *when it's done* duma) – a több online webárhuáz megjelenési listáján is feltüntetett 2003 nyári időpont tehát nem helytálló. Brutális grafikai fejlődés várható: több poligon, részletesebb bump-mapping, és egy teljesen új fény-árnyék rendszer teszi tiszteletét a játékban – a karakterek önárnyékot vettnek, azaz a testükön is megfigyelhetünk majd árnyékhatásokat. Az ellenfelek intelligenciaszintje fel lesz turbózva, csapattaktikákat alkalmaznak, kommunikálnak egymással, képesek lesznek elrejtőzni (például a lépcsők alá bújnak majd) és onnan támadni, valamint sötétben lámpákkal(!) keresik majd Master Chiefet. Az új fegyverek közül a Battle Rifle (a régi automata karabély erősebb, távcsővel rendelkező változata) és az SMG (gyors, de pontatlan géppisztoly) lett megemlítve. A környezet pusztítható lesz, berendezési tárgyakat lőhetünk szét, vagy ablakokat törhetünk be. A játékot az Xbox-Live-ra fókuszálva fejlesztik: az összes eddigi multiplayer játékmód megmarad, és néhány online-specifikus darab (ezeket jelenleg titokban tartják) is implementálásra kerül. NAGYON várjuk.

SHADOW OF THE SUN (PS2)

A Nap árnyéka – a címben elsőre nem sok logikát látunk, de annyi baj legyen – a lényeg az, hogy újabb, kalandelemekkel bőségesen meglocsolt, a third és first person nézőpontokat a helyzetnek megfelelően váltogató akciójáték készül Playstation 2-re. A *Hot Head Studios* játékában egy több száz évre várbörtönbe vetett vámpír komát alakítunk, aki egy látomás (gyönyörű hölgy könyörög segítségért) hatására felkerekedik, kimászik a koporsójából, és elindul megkeresni a vízió tárgyát – ezt több száz év egyedüllét után teljesen meg



tudjuk érteni. A cucc alatt több licencelt technológia is munkálkodik: a vizuális talpalávalóról a Renderware gondoskodik, míg a megtépázott ellenfelek a mostanság az Unreal-szériában bizonyító Karma fizikai enginnek köszönhetően esnek hanyatt életszerűen. A bejelentéssel párhuzamosan kiadott képektől ennek ellenére nem voltunk elájulva, az a pisztácia fagyi színű valami ott a screenshotokon inkább nevetséges, mint félelmetes. Őszintén remél-



jük, hogy nem ő a főhős – egy vámpír legyen hatalmas és iszonytató, csapkodjon két kardal, világítsanak a szemei, és tépjen szét mindenkit, ne ilyen ártatlan képpel pislogjon nekünk.

WHITE FEAR (PS2)

A lyoni székhelyű (azaz francia illetőségű) fejlesztőcsapat, a *Widescreen Games* még igazán zöldfülűnek számít a játékfejlesztésben, ennek ellenére a most készülő **White Fear** kódnevű játékuk igazán ígéretesnek tűnik. A játék stílusát tekintve akció/kaland/rpg hibrid, melyben third-person nézetben kell terelgetnünk Iru-t, a fiatal sámán-t a Jeges Északon. A történet szerint Iru a falujából indul el megmenteni barátját, akit egy go-





nosz varázsló (aki Sukko néven fut a Helyi Mágus-nyilvántartóban) a jég fogságába ejtett. (Jajjjj!) Öt világon át vezet az út a végső célig, többek között jégbarlangokban, a vulkán szívében, mély dzsungelekben kell majd kolbászolnunk – és persze jól agyoncsapdosni mindenkit. Három játékmód közül választhatunk majd (Normál, mágus és harcos) – vagyis kasztok szerinti lebontásban väghatunk neki a nagy barátmegmentő küldetésnek.

A játék történetét, karaktereit, szörnyeit a fejlesztők a maláj, skandináv, kelta történetekből és legendákból merítették – a végeredmény egy állítólag több, mint 20 órányi tiszta játékidőt ígérő akciódús kaland. 2003 közepére várjuk.

BACKYARD WRESTLING: DON'T TRY THIS AT HOME (PS2, XBOX)

A cím magáért beszél: az Eidos wrestling-játéka nagyjából annyira veszi komolyan magát, mint az amerikai tévé-show (Howard Stern műsorának egyik szekciójaként fut az Államokban), amin ala-



pul – azaz semennyire. El lehet felejteni a zárt arénákat és az őrjöngő közönséget: a harc a szabadban, illetve valós lokációkon (családi házak, villák, kastélyok ás virágoskertek) zajlik. A jelenleg elérhető képek a játék egy korai verziójából származnak, de már ezeken is látszik, hogy a fejlesztők inkább a színes/vicces képi világra mentek rá, mint az akkurátus realizmusra. A sérülési modell ennek ellentmondóan fájdalmasan valóságosnak hat: harcosaink az összecsapások közben sérüléseket szerezhetnek (sebek, horzsolások, ronda lila foltok), és ez igen látványosan meg is mutatkozik a külső megjelenésükön. Sérülések pedig lesznek bőven: a Backyard Wrestlingben szinte minden tereptárgy megmászható (magasból nagyobbat lehet ugrani az ellenfél nyakába) illetve fegyverként használható – szobrokat, székeket, asztalokat hajigálhatunk az ellenünk áskálódók nyakába a baráti viszony elmélyítése végett. A pofozkodás alá a zenét az Insane Clown Posse szolgáltatja (többek között: a többi közreműködő nevét az Eidos jelenleg titokban tartja). 2003 harmadik negyedévében (azaz nyár végén/ősz elején) számíthatunk rá, Playstation 2-őn és Xboxon.

LOWRIDER (PS2)

A *Jaleco* az utóbbi idők egyik legfurcsább autós játékát ereszti ki a piacra idén ősszel: a gyermek neve **Lowrider**. A megszokott „tépjünk ezerrel és érjünk célba mindeni előtt" szisztéma helyett a játék az USA-ban az ötvenes években divatba jött *lowriding*-ra koncentrál.

Az autós bohóságok által kevésbé meglegyintetteknek: a boldog gépjárműtulaj fogja a drágasá-





gát, feltuningolja, kifesti, kivilágítja, belenyomja a piacon kapható legbrutálisabb hangeszközöket, a felfüggesztést pedig olyan mélyre ereszti, hogy a betont súrolja a masina alváza – aztán megbuherálja a rugókat is. Ha ez mind kész van, kikocsikázik a soros lowriding viadalra, kihív valakit – és elkezdi táncoltatni az autót, lehetőleg a bömbölő zene ritmusára. No, EZT a „művészeti tevékenységet" próbálja visszaadni a játék – kizárólag Playstation 2-őn. A játékhoz képeket keresve belebotlottunk néhány igazi hardcore lowriding-weboldalba: nagyon kemény dolgok láthatók az ilyen helyeken, be is lelkesedtünk rendesen. Holnap kifestjük a kis Puntót, lekapjuk az ajtaját, beszerelünk egy kék neoncsövet, és irány a belváros... :-)

MEDAL OF HONOR: RISING SUN (PS2, XBOX, GC)

Új játékok a **Medal of Honor** szériában: az Electronic Arts kapásból dupla adagot szervíroz a népszerű sorozatból. **Rising Sun** első és második része a csendes-óceáni hadszíntér eseményeit dol-



gozza majd fel két, egymástól elszakított testvér (Donny és Joe Griffin) szemszögéből. Az első epizód a hírek szerint Pearl Harbor bombázásával kezdődik majd (hasonló élményre tessék számítani, mint amilyen a MoH: Frontline normandiai partraszállása volt) a guadalcanali csatával és a Fülöp-szigetek visszafoglalásával folytatódik, és szeretett testvérünk kiszabadításával (egy japán fogolytáborból, természetesen) ér majd véget. A multiplayer módusz terén is történnek újítások: a széria történetében először kooperatív csapatjátékra nyílik majd lehetőségünk – ez gyaníthatóan on-



line támogatást (is) jelent. A történet első része idén ősszel, míg a második epizód 2004 folyamán érkezik majd az összes lehetséges platformra. Az első képek (egyenesen a PS2 verzióból) bíztatóak, érdeklődve várjuk, hogy mit sikerül még kifacsarni a MoH-mondakörből...







GLASS ROSE (PS2)

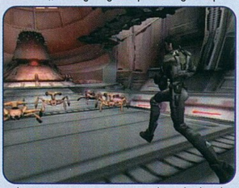
A Capcom beújít egy kicsit a survival-horror szériáinak: a **Glass Rose**-ban már nem a különféle undormányos szörnyek minél hatékonyabb lemészárlásán, hanem a felfedezésen és a nyomozáson van a hangsúly. A műfaji meghatározás ennek megfelelően: suspense-adventure, aminek kicsit bajban vagyunk a magyarításával – legyen mondjuk „feszült pillanatokkal teli kalandjáték". A játékban egy újságírót alakítunk, aki egy megoldatlan gyilkossági ügyben nyomoz – a probléma csak az, hogy a kérdéses gyilkosság 1929-ben történt. Hősünket ez nem keseríti el: időutazik egyet a bombasztikus címlap-sztori reményében. A Glass Rose (vagy hogy eredeti címén nevezzük: Glass no Bara) technikai megvalósításában is különleges: full CGI, az egész, azaz előre renderelt helyszíneken, előre letárolt animációkból áll össze a kaland. A magyar közönségnek ugyan nem sokat számít, de a japánok nagyon fogják csípni azt is, hogy a főhős a népszerű színészről, Masahiro Matsuokáról lett modellezve és motion capture-ölve. Japán megjelenés 2003 nyarán – a dolgok jelenlegi állása szerint jön Európába és Amerikába is, még az idén.

BLACK 9 (XBOX)

Újabb szemkápráztató grafikájú taktikai lövölde a munkaasztalon: **Black9** a *Taldren*-től (az urak a PC-s Starfleet Command szériáról voltak eddig



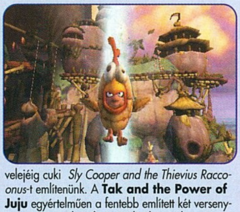
ismertek). 2080, gibsoni cyber-jövő: a mega-korporációk MINDENT uralnak, mögöttük meg ott bujkál a titokzatos Illuminati (finom (?) Deus Ex-utánérzés), a világ dolgait saját kezűleg és teljesen



önkényesen irányító szervezet. Főhősünknek, a kemény zsoldos-néninek morális problémáit („most akkor jó kislány legyek, vagy rosszkislány?") megoldandó kell az elmúlt évek áskálódókat hűvös halomba lőnie. Állítólag nem csak ész nélkül lövöldözni kell majd, hanem találkozhatunk ügyességi, sőt logikai feladatokkal is kalandjaink során. A grafikára nem lesz panasz, az legújabb Unreal-technológia gondoskodik majd a szájak tátásáról és az állak koppanásáról. A *Majesco* forgalmazó, megjelenés ősz magasságában, egyelőre csak és kizárólag Xdobozra – természetesen a jövőben más platformokat is megcéloznak majd vele.

TAK AND THE POWER OF JUJU (GC/PS2)

Az elmúlt év platformer termése elég tisztességes volt: elég a nagyszerű *Rachet&Clank*-et vagy a



velejéig cuki *Sly Cooper and the Thievius Raccoonus*-t említenünk. A **Tak and the Power of Juju** egyértelműen a fentebb említett két versenyző trónjára pályázik. A játék világa tele van varázslattal – a szó legszorosabb értelmében. Mindent beleng a titokzatos Juju ereje: az istenek a Jujunak köszönhetik a létüket, az állatok viselkedést is ez irányítja – és a hétköznapi ember sem tud meglenni nélküle. Ilyen hétköznapi ember (bocsánat: fiatalember) Tak is, aki egy kis faluban, a



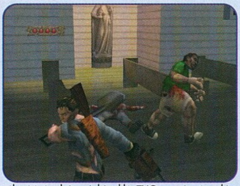
helyi sámán tanítványaként igyekszik elsajátítani a Juju használatának fortélyait. Ám jő a gonosz: egy titokzatos idegen elrabolja a falu (a Monn Ju-ju-tól származó) mágikus köveit, a település lakóit pedig jól birkává változtatja. A sámán már csak Tak-ot tudja megmenteni. A feladat adott: vissza kell szerezni a köveket, a falubelieket ismét emberré kell változtatni és persze el kell bánni az ismeretlen gonosszal. Ebből az alapfelállásból akár tisztességes csihi-puhi is kerekedhetne, de kerekedik: a Tak and the Power of Juju kawaii (japán: aranyos, cuki, ennivaló) platformjáték, amely legfőbb erényének a humorát tekinti.

„Leginkább a játék humoros oldalát szeretnénk kidomborítani. Olyan főszereplőt alkottunk, aki alapvetően komoly jellem, a feladatát is nagyon komolyan veszi – de a játékos szempontjából nagyon is humoros az, amit csinál. Tak mindenhez nagyon komoly képet vág – és ettől lesz olyan aranyosan butuska." – árulta el a játékot fejlesztő *Avalanche Software* főnöke, Bill Van Overbeck.

A konkrét játékmentet tekintve a Tak teljesen hagyományos platformjáték: hősünk akadályokat küzd le, power-upokat használ (a legjobb, amikor egy csirke kosztümöt magára öltve repülni kezd), vagy kisebb logikai feladatokat old meg. A logikai feladatok legyűrésében gyakorta nagy segítséget nyújtanak a mindenhol szabadon kószáló állatok – a fára való feljutás legkényelmesebb módja például az, ha valami gyümölccsel odacsalunk egy orángutánt, lehúzatjuk vele az ágat, és csak utána ugrunk fel a fa tetejére. Az állatok állandó jelenléte egyébként az „élő, lélegző világ" illúziójához is jelentősen hozzájárulnak. A rinocéroszok ránk támadnak, ha felriasztjuk őket, a majmok pedig jót mulatnak rajtunk, ha csúnyán elszúrunk valamit. Az ifjú sámánjelölt kalandjainak megjelenésére az év végén számíthatunk Gamecube-ra és Playstation 2-re – éppen most folynak a tárgyalások a Nickelodeonnal, hogy a debüt után nem sokkal rajzfilmformában is megtekinthető legyen.

EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK (PS2, XBOX)

Az *Evil Dead* szériát nagyon szeretjük – a belőle készült egyetlen darab játékot *(Evil Dead: Hail to the King)* viszont már kevésbé. A filmszéria megjá-



tékosításának jogait birtokló *THQ* most ismét nekifut – az **Evil Dead: A Fistful of Boomstick** remélhetőleg már nem fogja leverni a lécet. Ash barátunk ezúttal a kies Dearborn városában tesz rendet a *Necronomicon ex Mortis* (a Holtak Könyve, ugye) által feltüzelt zombiesereg között. Visszatérnek a régi jó fegyverek (sörétes puska, balta, és az elmaradhatatlan, karra erősített láncfűrész), va-



lamit pár új szerszám (pl. a chaingun) is bemutatkozik. Ash hangját (természetesen) az utánozhatatlanul grimaszoló *Bruce Campbell* adja. Xbox-ra és Playstation 2-re jön, még tavasszal. A hír környékén látható kép(ek) az Xbox-os verzió látványvilágát prezentálják.

MY STREET (PS2)

A Sony multikulti-multikorosztály játék-kavalkádjának jeles darabja lesz a **My Street** – elsősorban a fiatalabb korosztályt becélozva. A játék első ránézésre egyszerű Mario Party koppintásnak tűnik: rengeteg minijáték egymásra pakolva, szólóban játszóknak single player story-módusszal, a társas szórakozást előnyben részesítőknek pedig két (illetve multitap adapterrel: négy) játékost támogató multiplayer összecsapásokkal.



Ami kiemeli tömegből a Sony üdvöskéjét, az a megkapó körítés: a játék visszarepít az idilli gyermekkorba, ahol a nyári szünetben a környékbeli kölykökkel butábbnál butább játékokat játszva versengtünk a lakótelep/zöldövezet legkeményebb gyerkőce címért. A móka elején saját karaktert kreálhatunk magunknak: ez nem RPG-szerű tulajdonságpontok szétosztását jelenti, hanem a külső jegyek (hajszín, bőrszín, ruházat) meghatározását. Az egyjátékos módban szüleink házából indulva kell dumcsiznunk a környékbeliekkel – ha kedvünk úgy tartja, máris elkezdhetjük versenyekre kihívni őket: minijátékból van egy tucatnyi, köztük olyan klasszikusok, mint a kidobósozás, az üveggolyócsata vagy a fűnyíró verseny. Aki beleunt a gépi ellenfelek hajkurászásba, nekiállhat a játék robosztus többjátékos módjának: az igazi meglepetést itt az online támogatás jelenti (a világ azon szerencsésebb tájain, ahol van lehetőség erre, persze) – azaz neten is találhatunk magunknak majd ellenfeleket. A netes játék lehetősége az a pont, ami miatt néhány (gyermeteg lelkületű) felnőtt is kezébe veszi majd a játékot: a gyerkőcöket a cuki karakterek és jópofa játékok nyűgözik le, apucinak pedig ott van a haverokkal éjszakánkét titokban lefojtatott dogeball-meccs. Március végén számíthatunk rá: igen, gyermeteg anyag, de ez nem feltétlenül baj – néha ilyen is kell.

AMPLITUDE (PS2)

Jól sejtitek: a Playstation 2 játékkínálatának egyik legeredetibb darabja is megkapja a maga folytatását – a kitűnő *Frequency* második epizódját takarja a fenti cím. Akik esetleg még nem hallottak róla: zenei játékról van szó, ahol a különféle hangsávok váltogatásával és négy gomb megfelelő ritmusban történő nyomogatásával tudtunk ze-

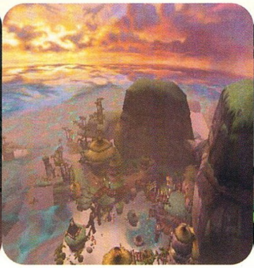


néket „összerakni" – látnotok kéne, hogy miként nyomja a játékot Stiletto vagy DaemonLaz kolléga, félelmetes, na. A folytatás minden szempontból előbbre lép – a korábbi hangalagutat egy full 3D környezet váltja fel, ahol egymásba kapcsolódó pályákon kell majd közlekednünk (az egész leginkább egy őrült hullámvasútra emlékeztet). Az első rész ütős zeneválasztéka is négyzetre emeltetik: a játékhoz olyan előadók írtak már alá, mint a Weezer, David Bowie, a Blink 182, a Papa Roach, vagy a Garbage. A fejlesztők azt ígérik, hogy a pályák ezúttal nem csak random színekben pompáznak majd, hanem tükrözik az éppen mixelt zene előadójának stílusát és egyéniségét is – így egy Garbage nóta alatt igazi „gárbidzsos" pályán repkedhetünk (hogy az milyen, ne tőlem kérdezzétek :-) Lesz gyönyörűséges online támogatás is, a Sony már most tervezgeti egy hatalmas online Amplitude remix-bajnokság beindítását. Úgy kell nekünk ez a folytatás, mint egy falat kenyér: a csütörtök esti habos kakaó & mézeskalács partik rendszeresen bódult Frequency-összecsapásokba szoktak torkollani hajnaltájt... :-)

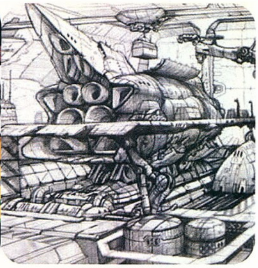
HUNTER: THE RECKONIG WAYWARD (PS2)

A *Hunter: The Reckoning* első inkarnációja kellemes zombimészárlós anyag volt a *White Wolf* asztali RPG-jének népszerű világára alapozva. Volt persze probléma is vele: a kamerakezelés, mert az bizony nem volt a legfényesebb. Ritka az olyan fejlesztő, aki igazán hallgat a játékosok síramaira: a *High Voltage Software* megtette, és a második epizódot a beérkezett kritikákat figyelembe véve alakította ki. Kezdetnek alapjaitól újraírták a kamera mozgatásáért felelős programrészt, aztán tisztességesen feltuningolták a tartalmat is. Továbbra is négy Vadász tér vissza Ashcroft kísérte-













ties városába – ahol két év elteltével ismét felütötte a fejét a gonosz. A pályák ezúttal hubokra lesznek osztva, azaz lesz egy központ map, ahonnan tetszőleges sorrendben indulhatnak misszióra hőseink. A harcokban mindkét analóg kart használva irthatunk – ez állítólag teljes 360 fokos mozgásszabadságot ad majd a hirigek során. Az edge-képességek száma is bővült eggyel: most már mindegyik Hunter négy ilyennel rendelkezik. A hang-szekció is jelentős evolúción esett keresztül: a megfelelő erőlködővel rendelkezők most már Dolby Pro Logic 2 hangorkánt élvezhetnek a tévé előtt. (A szomszédok meg a fölöttük lévő lakásban – bár nem biztos, hogy ők is annyira élvezni fogják :-). A jelenlegi felállás szerint exkluzívan Playstation 2-re jön, valamikor az ősszel.

X2: WOLVERINE'S REVENGE (PS2, GC, XBOX, GBA, GBC)

Valamikor nagyon régen (tavaly júniusban, az E3 beszámoló kapcsán) már szóltunk pár dicsérő szót (az *Activison* gondozásában) a *GenePool Software* által fejlesztett Wolverine's Revenge-ről. A játék azóta a májusban debütáló X-Men 2 igazította magát: a címbe beépült az X2, a megjelenést pedig a mozi premier előtti hetekre (április végére) időzítették. A sztorit ennek ellenére nem írták át (tehát nem sok köze lesz a filmben látható történésekhez): továbbra is a Wolverine szervezetébe (még „származási helyén" a Weapon-X Factory-



ban) juttatott Shiva méreg körül bonyolódnak az események: Rozsomákunknak 48 órája van arra, hogy megtalálja az ellenszert. A Wolverine's Revenge klasszikus faltól-falig akciójáték, melyben ISZONYTOSAN sokat kell majd verekednünk. Hősünk alaptámadásai is meglehetősen brutálisak (tessék csak belegondolni, hogy mit művelnek az átlagos földi halandóval azok az adamantium pengék), de az igazi erőt itt is a speciális támadások fogják jelenteni. Azokat pedig nem lesz egyszerű megszerezni: lehetőségünk lesz ugyanis lo-

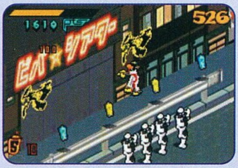


pakodni és csendben ölni – az ilyen stealth-killeket a játék dögcédulákkal jutalmazza – ezeket gyűjtögetve kell majd „megvásárolni" a különleges támadásainkat. A játék hat fejezetre oszlik, epizódonként 3-4 pályával - ami azt jelenti, hogy összesen 23 pályán nyomulhatunk majd. Wolverine látványos bosszúja felvonultatja a fél X-Men mondakört: a jófiúk oldaláról Beast, Professor Xavier, Rogue és Colossus teszi tiszteletét, a rossz oldalt pedig Juggernaut, Wendigo, Magneto, Lady Deathstrike, Omega Red, és Sabretooth képviselik. A játék képi világára egyformán hatottak a képregények és a filmes újragondolások: Rogue és Magneto inkább a klasszikus képregényes önmagukra hasonlítanak, míg Lady Deathstrike már a filmek éjfekete bőrdivatját követi (teljesen úgy néz ki, mint az új X2-trailerben: azaz dögös kis cica, fémkarmokkal :-) A szereplők hangját is nagyágyúk adják: Wolverine a jó öreg Mark Hamill hangján szólal meg, míg Professor X párbeszédeit az őt a filmekben is alakító Patrick Stewart (mindenki Picard kapitánya) fogja tolmácsolni. A Boxos, Cube-os és Playstation 2-es verziók mellett GBA/GBC változatok is tervbe vannak véve – ezek 2003 második felében várhatók.

Van itt nekünk még egy X-Men játékunk (és mivel egyelőre nincsenek még belőle képek, nem nyitunk neki külön szekciót, hanem engedelmetekkel szintén itt tárgyaljuk): **X-Men Legends** a *Raven*től. A Legends nem akciójáték, hanem vérbeli RPG. A játék főszereplője a kevésbé ismert Magma (polgári nevén: Alison Crestmere) aki mellé négy társak választva vághatunk neki a kalandoknak. A történetet egyelőre sűrű homály fedi – annyit tudni csak, hogy a játék 19 (!) mutánst fog felvonultatni (például: Iceman, Gambit, Forge, Beast, Jean Grey, Wolverine, Storm, Colossus, Psylocke, Nightcrawler, Angel) és 2003 végén jelenik meg mindhárom konzolra.

JET SET RADIO (GBA)

A Sega klasszikusainak hordozható formába öntése töretlenül folytatódik: a kultikus **Jet Set Radio** most a *Vicarious Visions* (a Tony Hawks Pro Skater 2-3 GBA verziójának megalkotói) értő ke-



zei által értelmeződik át zsebkonzolra. Az eddig látottak alapján sikerült a hajánál megragadni a témát: a grafika ugyan nem észbontó, de jól adja vissza az eredeti Dramcast/Xbox játék cel-shaded világát. A sztori orientált single player módon kívül elsősorban a multiplayer szórakozást előnyben részesítők (a játék max. négy játékost támogat) lesznek elkényeztetve plusz lehetőségekkel: ötféle többjátékos mód (Out Tag, Turf Wars, Jet, Throw Down, és Tricky) lett belepasszírozva a Jet Set Radio kártyájába. Művészi hajlammal megáldottak létrehozhatják a saját tagjeiket – a jól sikerült darabok linkkábelen keresztül lesznek cserélhetők. Április-május a megcélzott megjelenési időpont, a *THQ* forgalmaz.

MAZSOLÁZÓ

GAMEBOY ADVANCE SP ÉS A SMARTMEDIA

A japáni *AM3* új tároló eszközt fejleszt a Nintendo handheld masinájához, melyhez standard SmartMedia kártyákat használhatunk majd. Az eszköz számtalan formátumot támogat, a kisméretű mp3-aktól egészen a videókig. A szerkentyűhöz alapból egy 32MB-os kártya jár majd, de bővíthető lesz természetesen – akár 128 MB-ig is. A tesztelési fázis májusban kezdődik, s ha minden jól megy, az első SmartMedia-s GBA SP-ket a japán játékosok vehetik kézbe – valamikor 2003 októbere környékén.

WONDERSWAN: GAME OVER

Újabb konzol a veszteséglistán: a *Bandai* mai bejelentése szerint a cég leáll a **WondeSwan** zsebkonzolok gyártásával. A kizárólag a Távol-



Keleten forgalmazott kis handheld 1999-es megjelenése óta vaskos veszteséget (1.7 milliárd yen – nagyjából 14 millió amerikai dollár) termelt a Bandainak – soha nem volt igazán népszerű annak ellenére sem, hogy pl. a Square (FF 1-2-3) is fejlesztett rá. A japán cég a korábbi WS-projektjeit átirányítja az ex-konkurens GBA-ra – jelenleg négy játék van készülőben.

FFX-2: YUNA DALOL

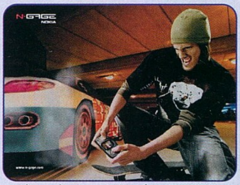
„Szükségünk van a pénzetekre" – project, vagyis a **Final Fantasy X-2**. A rajongó nehezen adja a pénzecskéjét, ki kell csalni belőle: akit a testre feszülő rucis, két pisztollyal lődöző *Yuna* nem győzött volna meg arról, hogy neki birtokolnia KELL az FFX „folytatását", annak most itt a békésebb, vidáman daloló Yuna. A hölgyemény természetesen a játékban fogja magát ilyen mód előadni, a dalocskához illő táncikát a népszerű japán pop-idol, *Koda Kumi* (ő énekli a játék mindkét betétdalát, név szerint: Real Emotions és 1000 Words) mozgásáról motion-capure-ölték. Ha minden jól ment, akkor a játék Konzol megjelenésével nagyjából egy időben már kapható is Japánban.



NOKIA N-GAGE: A RÉSZLETEK

Minden, amit tudni akartál Nokiáék az Egyesült Államokat májusban betámadó mobiljáról, és eszedbe se jutott megkérdezni – avagy részletes technikai specifikáció és játéklista az N-Gage háza tájáról:

- Megvilágított LCD kijelző, 176x208 pixel felbontás, 4096 szín
- Series 60 platform, Symbian operációs rendszer (OS)
- Teljes Java támogatás
- Digitális hangrögzítés és lejátszás
- Sztereo FM rádió



- Nokia Audio Manager PC software
- Multimédia üzenetek küldése (MMS)
- Teljes email támogatás (IMAP4, POP3, SMTP, MIME2)
- XHTML böngésző
- Tri-band EGSM 900 / GSM 1800 / GSM 1900
- Series 60 UI, a multitask applikációk kedvéért
- Bluetooth
- Slave USB 1.1. (A PC-ről való zeneáttöltés kedvéért)
- MP3, AAC, Midi, WAV csengőhangok
- WAP GPRS-en keresztül
- Súly: 137 g (aksival együtt)
- Méretek: 133,7 x 69.7 x 20,2 mm
- Memória: 4 MB belső + külső memóriakártyák (32, 64 ill. 128 MB)
- 64 MB-os játékkártya (MMC)

BEJELENTETT JÁTÉKOK:

Pandemonium (Eidos)
Tomb Raider (Eidos)
Bounce (Nokia)
Kart Racing (Nokia)
Virtually Board Snowboarding II (Nokia)
Puyo Puyo (SEGA)
Sega Rally (SEGA)
Sonic N (SEGA)
Super Monkey Ball (SEGA)
Virtua Tennis (SEGA)
Puzzle Bobble VS (Taito)
Space Invaders (Taito)
Taito Memories (4 klasszikus Taito játék)

AZ EMPIRE ÉS A ROSSZ FIÚK

Az idei nyár egyik sikerfilm-aspiránsa a Michael Bay (Pearl Harbor, Armageddon) által rendezett, Will Smith és Martin Lawrence főszereplésével készülő **Bad Boys 2**. A játékfejlesztők közül az *Empire* volt a leggyorsabb ás legügyesebb: a ma aláírt megállapodás szerint ők készíthetnek játékot az akció-komédia alapján. Gyors fejlesztés lesz: az első játékkal (mindenre megjelenik, amire csak lehet) az idei (!) karácsonyi szezont kívánja megcélozni az angol kiadó.

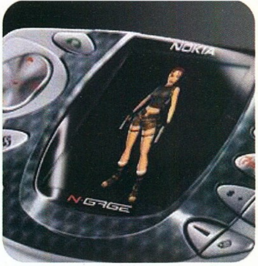
DYNASTY WARRIORS 4 & YUKI KOYANAGI

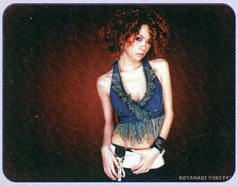
A népszerű japán popművésznő, *Yuki Koyanagi*











énekli majd a **Dynasty Warriors 4** vége-főcíme alatt hallható „Cross Colors" című dalocskát. Koyanagi kisasszony jelenleg nagyon fut a Felkelő Nap országában: az utóbbi két évben több toplistás slágere is volt, melynek köszönhetően a már régebb óta félistennői státuszban leledző Utada Hikaruval (és a jelenlegi szerkesztőségi J-Pop favorittal, Ayumi Hamasakival) emlegetik egy lapon. A dalt angolul is felveszik az amerikai verzió számára – aki nagyon kíváncsi a japán eredetire, pötyögje be ezt a kedvenc böngészőjébe: http://www.warnermusic.co.jp/artists/domestic/koyanagi/

GBA SP JAPÁN DEBÜT

No, megvolt a japán **GBA SP** premier – egész pontosan február tizennegyedikén, pénteken, Valentin napján. Már február tizenharmadikán este hatalmas sorok kígyóztak a nagyobb játékáruházak előtt, és a hideg (nulla fok körüli hőmérséklet járta akkoriban arrafelé – még mindig jobb, mint a mínusz tizenöt nálunk) ellenére a népek egész éjszaka ott dideregtek. A reggeli nyitást követő ostrom rövid volt, de hatásos: pár órán belül a jelentősebb boltok polcain már nem lehetett SP-t látni – a kezdőkészleteket gyakorlatilag felvásárolták. Jól fogyott a géppel egy időben debütált Metroid Fusion és a Final Fantasy Tactics Advance is: az FFTA mind a *Yodobashi*-nál, mind a *Softmap* áruházakban 1:1 arányban kelt el az „új" GBA mellett.

DAVE MIRRA VS. ACCLAIM

Úgy tűnik, elég rondán lesz vége a *Dave Mirra* bicajos extrémsportoló és az *Acclaim* közti gyümölcsöző együttműködésnek. Mirra bácsi ugyanis épp most perelte be a játékfejlesztőt: szerinte jogosulatlanul használták fel a nevét a botrányos (mi több: botrányosan rossz :-) **BMX XXX** reklámkampányában. (Emlékeztetőül: a játék eredetileg Dave Mirra's BMX XXX néven futott – a címet csak erős fél évvel a megjelenés előtt változtatták meg, gyaníthatóan Mirra tiltakozására.) A kerékpárzsonglőr 21 millió dollárban határozta meg az őt ért sérelem anyagi ellentételezésének nagyságát – a Acclaim persze egy petákot sem kíván fizetni, nem hogy huszonegymilliót. A per jelenleg is folyik, a végeredményről tudósítani fogunk – majd valamikor 2010-ben, meglátásunk szerint ugyanis nagyjából akkor lesz ebből jogerős ítélet. **(Elment ennek a bucifejű Mirra gyereknek az esze. Látszik, hogy már nem tud mit csinálni jó dolgában... Martin)**

KAHN HARAGJA

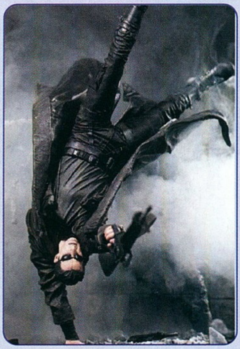
Még mindig pereskedés, ezúttal a hatalmas korsó sörök és zaftos wurstok földjéről: *Oliver Kahn*, a német válogatott kapusa az *Electronic Arts*-ot perli. A german futballista személyiségi jogainak sérelmét látja abban, hogy a **FIFA 2002**-ben „képregény-karakterként" ábrázolják, és virtuális megfelelőjét gombnyomásokkal lehet irányítani. Elemzők szerint a kapuőrnek jó esélyei vannak egy vaskos kártérítésre – ez pedig precedens értékű lehet. **(Na, ez meg a másik hibbant... Ahelyett, hogy örülne. Martin)**

SONICBURGER

A *Sega of America* és a McDonalds egyezményt skribolt alá a Sega két népszerű franchise-jának (konkrétan: **Sonic és Super Monkey Ball**) Happy Meal menübe történő átültetéséről. Ennek megfelelően idén nyáron a népszerű hamburgerárúda észak-amerikai éttermeiben a fenti sorozatok jellegzetes figuráit rángathatják ki a látogatók a sajtburger, a kiskrumpli, és a kiskóla mellől. (Note to Burger King: nekünk is kell ilyen, a macska rúgja meg, Sonicot akarunk, de izibe!)

TOY FAIR ÚJDONSÁGOK

Február közepén rendezték meg New Yorkban a *Toy Fair*-t (ami az egyik legnagyobb, játékfigurákat bemutató éves összeröffenés, ugye), szemezgettünk hát egy kicsit a híres-hírhedt *McFarlane Toys* új-



donságai közül. A kínálatból leginkább a valahol a hír környékén látható **Soul Calibur 2** figurák, és a kőkeményen akciózó **Mátrix**-hősök (Neo és Trinity még ez előző részben megszokott cuccban feszít, Morpheus és az Ikrek viszont már a folytatások divatja szerint vannak öltözve) voltak bejövősek – aki többre is kíváncsi, csörtessen el erre a webcímre: http://www.spawn.com/toyfest/catalog/

SQUARE: VÁLTOZÁSOK AZ AMERIKAI FORGALMAZÁSBAN

Az április elsejére datált (mekkora lenne, ha elsején bejelentenék, hogy csak durva tréfa volt az egész) *Square-Enix* fúzió a két cég külhoni (értsd: Japánon kívüli) forgalmazási formáit is alaposan megváltoztatja majd. A Square mai sajtóközleménye szerint március 31-ével véget ér az eddigi gyümölcsöző (a Final Fantasy X-ből 1.5 millió darabot sikerült értékesíteni az Egyesült Államokban) amerikai Square-Electronic Arts együttműködés – a nagy S játékainak USA-beli forgalmazására 1998-ban létrehozott Square-EA ezzel megszűnik, az utolsó, a cég logóját viselő játék nyáron jelenik meg. Ezzel párhuzamosan létrejön viszont a *Square Enix USA* – ez utóbbi a korábbi, Kaliforniában székelő Enix USA durva kibővítését jelenti

BURNOUT 2 XBOX BONUSZOK

Májusra várjuk Európába a **Burnout 2: Point of Impact** (szerkesztőségi viadalaink állandó tagja a kicsike) Xbox-verzióját – ihol van az Xdobozos változat felsőbbrendűségét hirdető lista:

- Az autók kétszer annyi poligonból épülnek fel, mint a PS2-ős verzióban
- Valós idejű Cubic Eviroment Mapping (azaz: tükröződik a kocsikon a környezet)
- 15 plusz misszió a Crash Modeban (igeeeeeen!)
- Extra fényezés a kocsikon
- Saját soundtrack összeállításának lehetősége (a merevlemezre másolt mp3-akból)
- Dolby Digital 5.1 hang
- Xbox-Live támogatás (ez egy világméretű high-score listát jelent, nem online versenyeket)

BACKWATER: FILM ÉS JÁTÉK EGYSZERRE

Ilyesmit sem nagyon láttunk még: a BFG *(Bureau of Film and Games)* már a fejlesztés kezdeti szakaszában eladta a *Miramax*nak a **Backwater** filmes jogait. A játék műfaját tekintve túlélő-horror, és az USA déli részének félelmetes-misztikus mocsaraiban játszódik. A Backwater mögött profik állnak: a fejlesztőcsapat oszlopos tagjai korábban a *Dead to Rights*-on és a *Fear Effect*-szérián (őszintén reméljük, hogy ebben a mostani játékukban is lesz egy kis leszbikus akció :) dolgoztak. A játék és a film a tervek szerint egy időben debütál majd – valamikor 2004 folyamán.

GTA4 PLAYSTATION 3-RA?

A *Computer & Videogames* (az egy szép nagy amerikai online gamerlap, ugyebár) értesülései szerint megkezdődtek a **Grand Theft Auto 4** fejlesztési munkálatai – a *Rockstar North* csapatának öt embere dolgozik jelenleg a játék alapkoncepciójának kidolgozásán. Ez egyben azt is jelen-



ti, hogy az „igazi" GTA-folytatás nem a jelenlegi, hanem a „következő generációs" konzolokra – konkrétan Playstation 3-ra – fog csak megjelenni. Rockstarék közben azért egy másik GTA játékot is hegesztenek: ez a *Vice City*-hez hasonló melléktörténet lesz, és legkésőbb másfél éven belül (2004 októbere magasságában – eddig tart a Sony exkluzív GTA-szerződése) fog megjelenni – 99% százalékban biztosak vagyunk benne, hogy ez lesz a korábban pletyka szintjén emlegetett, az ötvenes években játszódó GTA: *San Andreas*. Ez utóbbiból egyébként terjeng a neten egy (hamis) kép is – vicces Photoshop-mágusok egy San Franciscoi fotót alakítottak át GTA-kompatibilissá (ezt valahol itt láthatjátok a környéken – ha Martin apu is úgy akarja :-)

AZ EA ÉS A MICROSOFT A SEGA-T AKARJA

A *Wall Street Journal* február huszonnyolcadikai száma szerint mind az *Electronic Arts* mind a Microsoft a **Sega** körül legyeskedik mostanság – felvásárlási szándékkal természetesen. A hírek szerint a tervezett Sega-Sammy fúzió komoly nehézségekbe ütközött: a Sega részvényei a bejelentés óta mélyrepülést mutattak be, ráadásul mindkét cég részéről komoly belső ellenállás mutatkozik az egyesüléssel szemben – egy tervezett házasság előtt az ilyesmi nem nagyon szokott jót jelenteni. Az MS elsősorban az Xbox japán helyzetének erősítésére vásárolná meg a Segát – a nagy múltú sorozatok és exkluzív címek valószínűleg jelentősen elősegítenék a (jelenleg siralmas) helyi Xdoboz-eladások növekedését. Az EA-t leginkább a *Visual Concepts* (a Sega sportjátékokat gyártó részlege) miatt érdekli a japán óriásfejlesztő – ezzel ugyanis két legyet ütnének egy csapásra: erősíthetnék a saját sportjáték-felhozatalukat, és egyben ki is húzhatnák a potenciális konkurensek listájáról az egyik legkomolyabb ellenfelüket.

A *Sega* szóvivője, Masato Suzuki, másnap délután cáfolta a cég felvásárlásáról felröppent híreszteléseket. Suzuki-san szerint az *Electronic Arts* még csak ajánlatot sem tett nekik soha (ezek szerint a Microsoft igen :-) és különben sem kívánják eladni magukat senkinek. A bejelentés hatására a Sega részvényei 16 százalékos emelkedést produkáltak a tokiói tőzsdén.

A március elsején megjelent *Nihon Keizai Shimbun* (mérvadó japán napilap, ugye) elemző cikke szerint azonban (szóvivői bejelentés ide vagy oda) mégis van valami a hírek mögött. A lap értesülései szerint a Sega a színfalak mögött már régóta tárgyalásokat folytat az Electronic Arts-szal: az amerikai óriáskiadó a *CSK Corporation* 22 százalékos részvénypakkját szeretné megvásárolni. A Sega eközben reorganizál: az amerikai részlegük karcsúsításával (az alkalmazottak 20 százalékát bocsátják el) kívánnak némi pénzt spórolni.

A dolog lapzártakor itt tart: lehet, hogy mire a kezetekbe kerül az újság, már új tulajdonosa van a Segának... :-)

XENOSAGA & STAR OCEAN PROBLÉMÁK

Két régóta várt RPG-nek is meggyűlt a baja önmagával mostanában: a **Xenosaga** amerikai verziója a hírek szerint csúnyán fagy (a játék kellős közepén) a régebbi típusú PS2-kön, és a chippel „okosított" gépek egy részén is. A *Konami* még nem nyilatkozott az ügyben. A Japánban frissen debütált **Star Ocean: Till the End of Time** esetében sem sokkal jobb a helyzet: a rend kedvéért ez játék is fagy (az egyik harc közepén). A memóriakártyák cserélgetésével állítólag megoldható a probléma – a vásárlói visszajelzések szerint azonban ez sem jelent 100 százalékos megoldást. A felmerült gondok egyébként különösen a kiadó számára kezdenek kozmikus méreteket ölteni: az eddig boltokba szállított 600.000 (!) példányt már nagyon nehéz lesz visszahívni – már pedig az *Enix* állítólag ezt tervezi.

NVIDIA: NEM AZ XBOX 2 GPU-RA

Nagyon úgy tűnik, hogy NEM az *Nvidia* fogja szállítani az **Xbox 2** (vagy Xbox Next, ha úgy jobban tetszik) grafikus chipjét. Ezt Jen-Hsun Huang, a cég nagyfőnöke árulta el az egybegyűlteknek egy analitikusoknak tartott, március eleji konferencián. Huang a dolgot azzal magyarázta, hogy nem nagyon van jelenleg kapacitásuk egy új chip kifejlesztésére – szerintünk nem csak ez, hanem az utóbbi időben jelentősen megromlott Microsoft-Nvidia viszony (még mindig pereskednek) is szerepet játszik a dologban. Huang szólt a **Playstation 3**-ról is: elmondta, hogy meglátása szerint a *Sony*-nak problémái lesznek a gép tömeges előállításával – a gép lelkét képző Cell processzor nagyon nagy teljesítményű ugyan, de a bonyolult architektúra miatt nehézkes a gyártása.

Liquid

MIYAMOTO-TURNÉ EURÓPÁBAN

Változnak az idők, változnak az emberek: pár éve még elképzelhetetlen lett volna, hogy a Nintendo az egyik legnagyobb (jó: a legnagyobb) nagyágyúját, a designer-legenda Shigeru Miyamoto-t (a Mario és Zelda játékok apukája, többek között, ugye) küldi bevetésre a európai piac megdolgozásának érdekében. Most viszont harcolni kell, keményen: a GameCube mind Európában, mind az Egyesült Államokban harmadik helyre szorult vissza eladások tekintetében (a mindig éber Microsoft sajtóközleményben örömködött a tény felett, nem is olyan rég), ergo szükség van minden beszedhető ollárra/euróra – ha ehhez a cég legendáit kell marketing-turnéra küldeni a korábban másodlagos (harmadlagos?) piacként kezelt Európába, ám legyen: mindent a vásárlóért.

Miyamoto-san február 20-án indította az Öreg Kontinens meghódítását, méghozzá Londonban: az Oxford Streeten lokalizált Virgin Megastoreban népszerűsítette a Legend of Zelda: The Wind Waker-t – a helyben megvásárolt Mario Sunshine-okat a mester kérésre még a kézjegyével is ellátta. Az ilyesmit persze egy igazi Zelda-fan sem hagyhatja ki: a hírek szerint egész Európából özönlöttek a népek az eseményre – a bolt nyitásakor több mint ezer ember (ha minden jól megy, valahol egy képet is láthattok a tömegről) próbálta betuszkolni magát az üzletbe. (Szép teljesítmény: volt szerencsénk korábban felkeresni a kérdéses Virgin műintézményt – szép, nagy, három emeletes, de azért ennyi ember csak a tonhalkonzerv-szisztémát követve fér el benne egy helyen.) Miyamoto két órán keresztül dedikált, mosolygott, és még Mario-t is rajzolt az egybegyűlteknek (erről szintén van képünk – KELL nekünk az a rajz! :-) A londoni promóciós előadás után Miyamoto Olaszország felé vette az útját, itt lapinterjúkat adott – és mellesleg elárulta, hogy a Nintendo a Konamival szoros együttműködésben a Metal Gear Solid első részének Cube-os felújításán dolgozik éppen (hoppá!) – részleteket majd a májusi E3-on árulnak el róla. A turné Franciaországban folytatódott, ahol február 25-én Shigeru Miyamoto és Eiji Aonuma sajtótájékoztatót tartott Párizsban a GameCube-ra Európában május 3-án megjelenő The Legend of Zelda: The Wind Waker bemutatása alkalmából. Az F-Zero, Pikmin 2 (az új, osztott képernyős multiplayer módot is prezentálták) és a nagyszerű Kirby's Air Ride különböző, korábban be nem mutatott videóinak lejátszását követően a két japán úr kérdésekre válaszolt. Az érdekesebb kérdésekből (és válaszokból) válogattunk össze nektek egy csokorra valót:



Kérdés: Shigeru Miyamoto gyakran úgy van bemutatva, mint a videojátékok Spielbergje. Sőt emlegetik, mint a videojátékok Disney-jét is. Tudatos önben az úttörő szerep e különös médiumban? Miként éli meg ezt a helyzetet?

Shigeru Miyamoto: Legfőbb benyomásom az, hogy az 50 évemmel én vagyok a legidősebb designer... (nevet) Nem, valójában nem is érzem magam annyinak. A konkurencia viszont sajnos nagyon erős, s ez egyáltalán nem életkor kérdése. A legidősebbek nem feltétlenül a legcsodálatraméltóbbak ebben a szakmában. Ugyanakkor még számos dolgot szeretnék megvalósítani, felhasználva új technológiákat, folytatva a a fejlődést. [...] Olyan céggel való együttműködés, mint a Sega-val az F-Zero során, és a készítőkkel, akik ismerték már az első Nintendo játékokat, még ha csak fiatalon is. Most ők javasolják nekünk a meglévő sorozatok újabb epizódjainak fejlesztését. Nagyon boldog vagyok, hogy jelen lehetek az alkotók új generációjának megszületésénél.

Kérdés: Miként dolgozik egy videojáték fejlesztése során? Formálisan, a designer pontos dokumentációi alapján munkálkodik a fejlesztés elejétől fogva, vagy inkább organikusan, akár Post-It cetliken szervezve és bemutatva a játék különböző elemeit?

Shigeru Miyamoto: Nem egy nagy, mindent megmondó dokumentációval kezdődik a projekt. Leginkább informális módon kezdünk, adok néhány ötletet a programozóknak. Azután, ha a projekt kezd formát ölteni, bevonunk több fejlesztőt, hogy egy 5-6 főből álló csapatot alkossunk. Ha véletlenül ez nem megy, akkor lezárjuk a projektet, de eddig gyakorlatilag még nem ért minket kudarc. Ettől kezdve a projekt duzzad, a csapat nő. A The Legend of Zelda: The Wind Waker esetében egy 50 fős brigádnál kötöttünk ki, akik mind a játék fejlesztésén dolgoztak. Az alkotó-stúdió olyan hely, ahol a sok különböző szakmabeli összegyűlhet – van egy művészi oldala is mindennek. A résztvevők csapatot válthatnak, együttműködhetnek, dolgozhatnak akár több játékon is.

Kérdés: Amikor ön bemutatta a Zelda első részének tervét, azt mondták önnek, hogy a játék soha nem lesz eladható. A The Legend of Zelda: The Wind Waker-ért is sok kritikát kapott az új stílusú grafikát illetően, amihez sokan nehezen alkalmazkodnak. Tudvalevő ugyanakkor, hogy a Nintendo befektetett a Pokémonba, amiben senki más nem hitt. Nem pont a videojátékok eme különleges, művészi megközelítése tette önnek lehetővé, hogy ráérezzen a sikeres ötletekre, mindenki más várakozásával ellentétben?

Shigeru Miyamoto: Rizikós a kritikával szembeszállni, és a Nintendo néha nagy kockázatot vállal. De a siker egyik lehetséges magyarázata pont az, hogy azt az irányt választjuk, amit más nem. Másképpen: úttörőnek lenni. Egy kissé makacs vagyok a projektek kezdeti szakaszaiban. Ám ha a megrendelő valamelyik alkotásunkkal szemben a munkálatok vége felé fejez ki bizonyos tartózkodást, nem kell erősködni.

Kérdés: Tudna adni nekünk némi többletinformációt a GameCube és Game Boy Advance csatlakoztathatóságára vonatkozóan?

Shigeru Miyamoto: A Nintendo jelenleg több lehetséges partnerrel is folytat tárgyalásokat. Nemcsak multiplatform játékok fejlesztéséről, hanem új ötletek elősegítéséről, és a két konzol közti kapcsolat további előnyeinek feltárásáról. Nevezetesen új sportjátékok fejlesztéséről. [...] Sok játék mindkét konzolon játszható lesz, míg mások csak az egyiken. A GameCube-os Final Fantasy: Crystal Chronicles csak a GameCube-on lesz játszható, de lesz benne bonusz tartalom a Game Boy Advance kapcsolat révén.

Kérdés: Hogy folyik a Namcoval való együttműködésük Linket illetően, akit játszható karakternek szánnak a GameCube-os Soul Calibur II-ben? Önök milyen mértékben vesznek részt ebben a projektben?

Shigeru Miyamoto: Valójában több értekezleten is részt vettem a Namco-nál, hogy megvitassuk, és ha szükséges, felülvizsgáljuk Link erőszakosságának mértékét a GameCube-os Soul Calibur II-ben.

Kérdés: Fordult a Nintendo animációs stúdióhoz a GameCube-os The Legend of Zelda: The Wind Waker esetében? Lehetséges, hogy a későbbiekben láthatunk majd egy Zelda rajzfilmet?

Eiji Aonuma: Nem, a Nintendonak nincs kapcsolata külső együttműködőkkel, kizárólag saját grafikusaink dolgoztak a Zeldán. A rajzfilmet érintően azt gondolom, hogy a The Legend of Zelda: The Wind Waker-t játszó emberek nem találnák érdekesnek a Zelda rajzfilmet. Egy játék jóval szórakoztatóbb, mint egy sima rajzfilm, alkotóként a rajzfilm magasabb szintjén állunk, ezért kár lenne egy ilyen adaptációért.

Kérdés: Irigykednek bármelyik játékra amit nem önök alkottak? Melyikre?

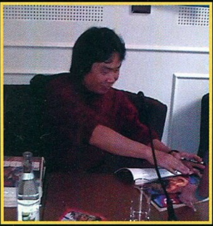
Shigeru Miyamoto: A Sim City kiváló.

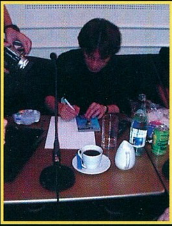
Kérdés: Előfordult, hogy el kellett vetniük valamelyik tervüket? Tudnának mondani egy példát?

Eiji Aonuma : Hmmm...

Shigeru Miyamoto: Nem nagyon... Vannak tervek, amiket függőben hagytunk bizonyos ideig, majd később újra elővesszünk, mint például a Mario 128-at GameCube-on.

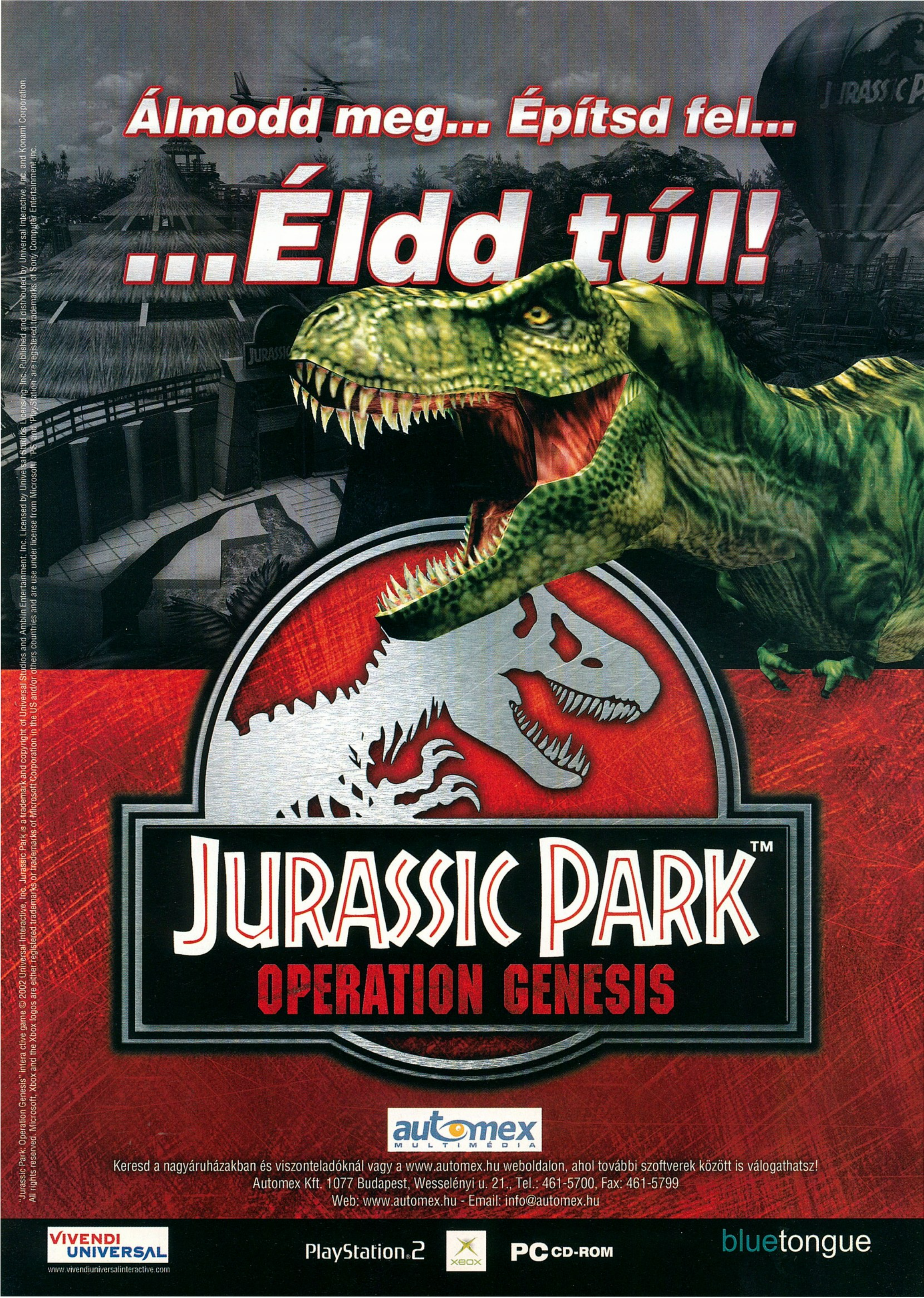
Liquid & Stiletto









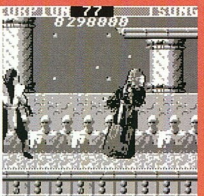


Álmodd meg... Építsd fel...
...Éldd túl!
JURASSIC PARK™
OPERATION GENESIS
automex
MULTIMÉDIA
Keresd a nagyáruházakban és viszonteladóknál vagy a www.automex.hu weboldalon, ahol további szoftverek között is válogathatsz!
Automex Kft. 1077 Budapest, Wesselényi u. 21., Tel.: 461-5700, Fax: 461-5799
Web: www.automex.hu - Email: info@automex.hu
VIVENDI UNIVERSAL
www.vivendiuniversalinteractive.com
PlayStation 2
XBOX
PC CD-ROM
bluetongue
"Jurassic Park: Operation Genesis" interactive game © 2002 Universal Interactive, Inc. Jurassic Park is a trademark and copyright of Universal Studios and Amblin Entertainment, Inc. Licensed by Universal Studios Licensing, Inc. Published and distributed by Universal Interactive, Inc. and Konami Corporation
All rights reserved. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the US and/or other countries and are use under license from Microsoft. "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

PIXELHŐSÖK A POLIGONKORBAN

A MORTAL KOMBAT JÁTÉKOK TÖRTÉNETE

















Bár a Mortal Kombat játéksorozat viszonylag újnak számít, alig múlt el tíz éves, ennek ellenére gigászi mennyiségű információ halmozódott fel vele kapcsolatban (nem is lehet ezt rendesen zanzásítani két oldalra), hiszen elég sok fő- és mellékjáték kijött már a cím alatt, és valószínűleg ez volt az a játékon alapuló franchise is, ami a legtöbb pénzt kaszálta, vagy legalábbis ami a legtöbb szórakoztatóipari területre volt képes kinyújtani polipcsápjait.

A játéksorozat tudatosan a lehető legjobbkor indult el, bár valószínűleg ugyanilyen sikereket ért volna el akkor is, ha nem kapja meg azt a hátszelet, amit megkapott. Konkrétan itt arra célzok, hogy 1991-ben a Street Fighter II-nek köszönhetően a legnépszerűbb játékstílussá az arénás beat'em up vált, a Capcom gépezetében tökéletesedett ki az ilyen ember-ember elleni bunyózás, a Yie Ar Kung-Fu, Way of the Exploding Fist és International Karate iskola. Ed Boon játéktervező-programozó és kollégája John Tobias játéktervező-grafikus a Midway-nél azonban úgy gondolták, hogy az SFII pozitívumait lemásolva, de azokat még továbbfejlesztve képesek még a Capcom produktumát is überelni. 1992. augusztus 8-adikára el is készült az MK első végleges változata, és valóban bevált, az SFII-n edződött nép egy emberként vetette rá magát az automatára, a Capcom gépén beindult mindennél nagyobb verekedős játék őrület folytatódott a Midway masináján is.

A játék sikereért a megfelelő időzítés mellett, és amellett, hogy az összes verekedős játék minden pozitívuma bele lett gyúrva (például az SFII kombórendszere), az is közrejátszott, hogy ez volt az első olyan beat'em up, melyben élő színészek/kaszkadőrök szerepeltek, továbbá akkoriban ez volt messze a legvéresebb, legbrutálisabb anyag is a játéktermekben. A gyermekvédők ágáltak is ellene rendesen, ugyanis az ütések nyomán csak úgy fröcsögött a vér, de volt még ennél is durvább adalék benne (ami értelemszerűen még népszerűbbé tette), ugyanis a győztes küzdelmek végén mindig lehetőséget kaptunk arra, hogy brutálisan kivégezzük ellenfelünket. Ahogy a komolyabb támadások és varázslatok, ezek az úgynevezett Fatality-k is karakterenként változtak, így még színesebbé tették a játékot, még tovább növelték az újrajátszhatóságot (hiszen ki ne szerette volna látni az összes kivégzést), és természetesen ezek is hosszú, nehezen beadható, pontos időzítést igénylő mozdulatkombinációk voltak. Ilyen Fatality volt többek között a fejlevágás, szétrobbantás, emberevés, agyonszúrás, kézletépés, fejszétcsapás, elégetés, felszúrás, szétütés, kettévágás, szétfagyasztás, törzsletépés és fejleütés is – tehát karaktereink tényleg nem finomkodtak, nem bántak kesztyűs kézzel egymással. A második részben a kivégzés mellett megjelent a hasonlóan működő, poénos Babality és Friendship is: az első újszülötté változtatta az ellenfelet, míg a második alkalmazásakor minden karakter más és más humoros módon nyújtott békejobbot legyőzöttének. A harmadik részben pedig ezek a poénok még tovább bővültek a megkegyelmezéssel és az Animality-vel, amivel ellenfelünket egy karakteréhez viszonylag passzoló állattá változtathattuk át. Annak idején, ha valaki a többiek előtt hozzájutott ezekhez a kombinációkhoz és memorizálta őket, nagyot menőzhetett a játékteremben.

JÁTÉKOK

Mivel a gém szinte minden idők legeslegnagyobb játéktermi flesse volt, a hasonló népszerűségnek örvendő SFII-höz hasonlóan nem sokkal az arcade játék megjelenése után portolva lett otthoni számítógépekre és konzolokra is, hiszen a labda fel volt adva, látszott, hogy a nép kajolja az anyagot, a hazavihető verziók pedig hatalmas extra bevételt jelentettek a Midway számára. Masszív portolási hullám indult tehát meg, ami gép még aktívan támogatva volt más cégek által, oda készült hivatalos MK átirat is (talán csak a C64, ZX Spectrum és Atari ST maradt ki, az SFII még kijött rájuk, egy évvel később viszont már mindhárom gépen nagyon betegeskedett a piac). Aztán pedig, ahogy minden sikerjáték esetében, jöttek a folytatások, az esetek többségében ezek játéktermi gépként debütáltak, és csak később jöttek ki más gépekre, de voltak kivételek, és úgy tűnik ez a trend a legújabb epizóddal végleg megtört. Sajnos sehol sem találtam igazán teljes MK játéklistát, amiket találtam, azokat összeraktam és kiegészítettem a saját tudásommal, remélem az alábbi lista így legalább 95%-os pontosságú.

Az első MK Amigára, arcade (játéktermi) gépre, régi GB-re, GG-re, MS-re, MD-re, PC-re, Sega CD-re (nem önálló gép, hanem MD kiegészítő) és SNES-re jelent meg. Az MKII Amigán, arcade gépen, GB-n, GG-n, MS-en, MD-n, PC-n, PS-en, Saturn-on, Sega 32X-en (szintén MD kiegészítő) és SNES-en volt játszható. Kijött GB-re egy MKI & II című játék is, ami értelemszerűen az első két részt tartalmazta egyben. MK3 volt arcade gépen, GB-n, MD-n, PC-n, PS-en és SNES-en. Az Ultimate MK3 inkább csak egy erősen felhúzott, upgrade-elt MK3 volt sokkal több karakterrel, ez arcade gépen, MD-n, Saturn-on és SNES-en volt elérhető. Az MK Trilogy is ilyesmi volt, játszható volt benne az első három rész összes karaktere, lehetett mindkét játékos ugyanazzal a figurával, és egyéb apróbb változások is voltak, ez Game.com-ra, N64-re, PC-re, PS-re és Saturn-ra jelent meg. Az MK4 már 3D játék volt, ez arcade gépen, GBC-n (itt értelemszerűen 2D-sre butították), N64-en, PC-n és PS-en volt játszható. Szerepelt az étlapon egy MK: Sub-Zero Mythologies című anyag is, ami ha jól tudom egy 3D-s mászkálós-verekedős játék volt, így inkább csak mellékszál, nem arénás beat'em up, ez csak N64-re és PS-re jött ki, ezt még egy hasonló játék követte, az MK: Special Forces, már kizárólag csak PS-en. Az MK Gold egy továbbfejlesztett MK4 volt, ez is csak egy gépen volt elérhető, DC-n, akárcsak az MK Advance, ami pedig – ahogy a címből is sejthető – csak GBA-ra volt megvásárolható. A hosszú sort pedig a legforróbb, most megjelent MK: Deadly Alliance zárta, ez megint elég sok platformra kijött, GBA-ra (ez persze csak amolyan 2.5 dimenziós anyag), GC-re, PS2-re és X-re. Ez testvérek között is kereken ötven játék, és akkor még nem említettem a házilag hekkelt verziókat, voltak ilyenek például NES-re és ZX Spectrum-ra is.

KAPCSOLT TERMÉKEK

Természetesen az MK franchise is elkezdett terjeszkedni a játékiparon túlra a nagy riválisához, az SFII-höz hasonlóan, ami csak eladható volt a márkanév alatt, az el is lett adva. Volt egy elég nagysikerű mozifilm 1995-ben, ami az MK címet viselte, valószínűleg alacsonyabb költségvetésű volt, hiszen a több bukott filmet jegyző, nem igazán élvonalbeli Paul W.S. Anderson rendezte (nagy gémer lehet, ő rendezte a Resident Evil – A Kaptár című filmet is), ráadásul a szereplők között is alig akadt ismertebb név, Christopher Lambert is csak rövid ideig volt sztár réges-régen, manapság már csak B kategóriás, mellette még Cary-Hiroyuki Tagawa és Talisa Soto voltak csak valamennyire (mellékszerepekből, B filmekből) ismert arcok. A film mindenesetre megért egy folytatást, 1997-ben került a mozikba az MK: Annihilation, ami még elődjénél is alacsonyabb költségvetésű lehetett, ezt ugyanis már egy totál niemand, elsőfilmes rendező (korábban operatőr) rendezte, John R. Leonetti, ráadásul ennek költségvetése már valószínűleg Christopher Lambert-re sem volt elég, ebben már csak a Kitana hercegnőt domborító egzotikus szépség, Talisa Soto volt nagyon halványan ismert színész. Még ez a mozi sem bukhatott elég nagyot, ugyanis állítólag már készül a harmadik rész, az MK 3: Domination, amit ismét John R. Leonetti jegyez rendezőként, és melyben továbbra is Talisa Soto a legnagyobb kvázisztár. Ezek mellett futott a játékból egy 13 részes rajzfilmsorozat is 1995-ben, az MK: Defenders of the Realm, sőt volt egy 22 részes, emberi szereplős TV sorozat is 1998-ban, az MK: Conquest. Ez utóbbiban az egyik főszereplő egy nagyon helyes tinimodell csajszi, Kristianna Loken volt, aki pillanatnyilag még tök ismeretlen, viszont ő lesz a gonosz Terminatrix a Terminator 3-ban, így karrierje hamarosan nagy valószínűséggel felfele fog ívelni. Természetesen ezek mellett készültek még a témában videofilmek és képregények is, no meg az ilyen esetekben már szinte törvényszerűen megjelenő akciófigurák sem maradtak el, két gyengén kidolgozott, nagyrészt G.I. Joe formákból öntött sorozatot dobott piacra Hasbro, ezek 1994-ben és 1995-ben árasztották el a játékboltokat.

KARAKTEREK

Feljebb már elemezgettem, hogy szerintem mik is játszhattak közre a játék sikerében, a sok faktor közül a legjelentősebbek egész biztosan a vér és a brutalitás voltak, de talán még ezekkel együtt sem emelkedett volna a sorozat ilyen kultikus magasságokba, ha a készítők nem találnak ki ennyire király karaktereket. Minden szereplő egyedi és nagyon el van találva, mindegyik más speciális varázslatokkal rendelkezik (amolyan X-Men szerűekkel), mindegyiknek van komplex háttértörténete, van motivációja a viadalon való részvételre, továbbá vannak barátai, rokonai és ellenségei, elég bonyolult kapcsolatháló feszül a karakterek között, sokan klánokba is tömörülnek. Helyszűke miatt csak egy-két röpke gondolatot írok minden szereplőhöz, bár szívesen sztoriznék róluk

hosszan, sajnos nem tehetem, ugyanis a magazin elején nem 576 MK felirat áll.

Baraka egy gonosz, nomád mutáns a Külső Világból, Shao Kahn egyik hadvezére, hatalmas acélfogai vannak, sok acélimplant látszik ki belőle itt-ott, és egy acélkarom is kijön a karjából, mint Wolverine-nek.

Blaze egy lángember, a Nagy Sárkánytojás őrzője.

Bo' Rai Cho egy kövér harcmester a Külső Világból, azért jött titokban a Földre, hogy olyan harcosokat képezzen ki, akik kiállhatnak Shang Tsung ellen, Liu Kang-ot is ő fedezte fel és tanította.

Cyrax valaha ember volt, de a Lin Kuei klán átalakította sárga robotninjává, és beprogramozta Sub-Zero megölésére. Később Sub-Zero is átprogramozta, végül pedig Sonya és Jax visszaszerezték a lelkét és bevették a csapatukba.

Drahmin is ember volt egykoron, ám a halála óta eltelt 500 évben oni-vá (azaz démonná), egy szadista kínzómesterré alakult át, története és feje leginkább Clive Barker Pinhead-jére emlékeztet, teste pedig egy összeaszott múmiára.

Ermac egy rejtélyes, narancsszínű ninja, Shao Kahn halott harcosok lelkéből keltette életre őt. A valódi keletkezése is érdekes, egy programhiba folytán a játéktermi MK-ban Reptile néha narancssárga lett, a programhiba debug üzenete pedig Error Macro-ról ERMAC-re rövidítve jelent meg a képernyőn, a humoros készítők ezután valódi karaktert kreáltak belőle a későbbi részekbe.

Frost egy kékruhás, Beckham frizurás, szilikonmellű leányzó, tehát kiköpött Nóci (hehe), aki néha visel maszkot, néha nem. Ő is fagyasztós, mint mestere Sub-Zero, akinek hatalmára áhítozik.

Fujin a szelek istene, egy ősz, lófarkas, teljesen fehérszemű alak, Rayden bajtársa, aki átvette a Föld Védőistene címet is a viharistentől.

Goro egy négykarú, hét feleséggel rendelkező, shokan fajhoz tartozó szörny, népének hercege, aki kilenc generáción át volt az MK abszolút bajnoka.

Hsu Hao a Red Dragon klán megbízásából beépült Sonya és Jax csapatába, hogy tönkretegye azt, kibernetikus szívvel rendelkezik, néha visel kínai katonasapkát, néha nem.

Jade egy zöldruhás edeniai ninjanő, Kitana hercegnő barátnője.

Jarek egy bőrmellényes, zöldnadrágos és kecskeszakállas bűnöző, Kano volt klántársa.

Jax Briggs jó katonaember, Sonya bajtársa, robotkarokkal felfejlesztett feka izomkolosszus, a teljes neve és rendfokozata: Jackson Briggs őrmester.

Johnny Cage egy elvált és magától elszállt akciófilm-sztár, aki a jó ügyért harcolt még halála után is, jutalmul visszatérhetett az életbe.

Kabal szintén Kano volt bűntársa, aki később átállt a jó oldalra, őt egy felcsatolható éjjellátó szemüvegre emlékeztető maszk tartja életben, mint Darth Vader-t.

Kai egy feketenadrágos, bíborszalagos, fehér testfestésekkel rendelkező feka srác, aki megkapta Rayden botját és a velejáró halhatatlanságot, mellesleg Liu Kang barátja és bajtársa.

Kano egy nagyon-nagyon rosszfiú, tolvaj, gyilkos és klánvezér, megölte Sonya társát, ezzel kivívta Sonya és Jax haragját. Nagydarab fazon, a fél arca fémből van, és a műszeme vörösen világít.

Kenshi harcos királyok leszármazottja, jó ügyért harcoló vak kardmester, aki vörös-fekete ruhában jár, a szemén pedig vörös kendőt visel.

Khameleon egy zaterrai gyíkember, aki elárulta népét, és a földi harcosokhoz csatlakozott.

Kintaro szintén egy Gorohoz hasonló, shokan fajhoz tartozó, négykarú szörny, ő vette át Goro helyét Shao Kahn seregében.

Kitana egy tízezer éves edeniai hercegnő, Sindel királynő lánya és a gonosz Shao Kahn (aki megölte apját, Jerrod királyt) nevelt lánya. A legtöbb játékban úgy néz ki, mint a többi ninjanő, csak kékruhás és halálos legyezőkkel harcol.

Kung Lao-ból kettő is van, az egyik 500 éve halt meg Goro kezei által, az ő leszármazottja Liu Kang és az éles karimájú kalapjával harcoló Shaolin szerzetes, a fiatal Kung Lao is (ők ketten barátok és nyilvánvalóan rokonok is).

Kurtis Stryker egy baseball sapkás városi rendőr, ő is a jókkal harcol vállvetve.

Li Mei egy feketehajú bombázó, akit a faluja többi lakosával együtt Quan Chi és Shang Tsung szolgasorba taszított.

Liu Kang egy Shaolin szerzetes, minden világok legjobb harcosa, az MK bajnoka, és a legtöbb film és játék főszereplője, kinézetre mondjuk csak egy átlagos, hosszú hajú kínai srác.

Mavado bűnöző klánja Kano klánjának esküdt ellensége, ő egyébként vagy fekete ruhában vagy könnyebb lovagi páncélban tűnik fel, és néha vörös kendőt visel a száján. Neve a Gonosz Ember spanyol fordításából, a Hombre Malvado-ból alakult ki.

Mileena nem más, mint Kitana gonosz klónja, úgy is néz ki, csak lila a ruhája, szövetségesével, Barakával Shao Kahn parancsára meg is próbálta ölni Kitanát és Jade-et.

Mokap egy baseball sapkás, kis lámpákkal teleaggatott motion capture színész, aki Johnny Cage filmjeiben a rendelt szereplők mozgását játszotta el.

Motaro Shao Kahn egyik hadvezére, egy kentaur.

Nightwolf egy kéknadrágos, bőrmellényes, hosszú hajú indián, ő is a jókat segíti a harcban.

Nitara egy szárnyas vámpírnő, akinek világát leigázta Shao Kahn, ezért szövetkezett Cyrax-szel, hogy megszerezzen egy gömböt, ami felszabadíthatja a világát.

Noob Saibot egy gonosz árnyékninja, kinézetre olyan, mint a többi ninja, csak fekete. Érdekesség, hogy a neve a két játéktervező vezetékneve visszafele olvasva.

Quan Chi leginkább egy fehér vízihullára emlékeztet, tar fejét és karját vörös tetoválások ékesítik, Shang Tsung-hoz hasonlóan ő is az egyik legfőbb gonosz mágus, ő hívta életre a régi sötét istent, Shinnok-ot, és ő kötötte Shang Tsung-gal a Halálos Szövetséget is, ami az ötödik főjáték alcíme.

Rain egy lilaruhás edeniai ninja, Shao Kahn érdekeiért harcolt, ám Kitana hatására elárulta a gonosz császárt, és átállt a jó oldalra.

Rayden a villámokkal harcoló bölcs viharisten, a Föld védelmezője és a Föld bajnokainak barátja, segítője, ruhája általában kék-fehér, rendszerint szalmakalapban jelenik meg, a haja ősz, a szeme pedig világít.

Reiko a gonosz Shinnok isten egyik hadvezére volt, a ruhája bíbor-fekete, a szeme teljesen kék, a szeme körül pedig denevér rajzolatúra van festve az arca.

Reptile egy zaterrai alakváltó gyíkember, ő volt Shang Tsung személyes testőre, kezdetben egyszerű zöld ninjaként jelent meg, mint a többi ninja, de idővel változott a kinézete, lilanadrágos, feketemellényes, zöldpikkelyes gyíkemberré vált.

Scorpion a sárga ninja, aki skorpiófarok szerű lánccal húzza magához az ellenfeleit, és tüzet is okád, amikor lehúzza a maszkját, és megmutatja a csupasz koponyáját. Korábban, Takeda nevű emberként a Lin Kuei klánhoz tartozott, a klán azonban halálra ítélte, és Sub-Zero ölte meg fair küzdelemben. Szellemharcosként tért vissza, és Sub-Zero esküdt ellenségévé vált, nem is a saját kioltott élete miatt, hanem mert úgy tudta, a kék ninja végzett feleségével és gyermekével. Kettejük viszonya ezen túl is nagyon szövevényes és meglepő fordulatokban gazdag.

Sektor Cyrax-hez hasonlóan a Lin Kuei klán emberből átalakított robotninjája, olyan, mint Cyrax, csak vörös színű.

Shang Tsung is valaha földi ember volt, majd Shao Kahn gonosz boszorkánymesterévé vált, ő az egyik legfőbb gonosz a játéksorozatban, kinézete gyakran változik, többször szerepelt sárga-fekete ruhában, de voltak vörös ruhái is, a haja volt rövid és hosszú is (de mindig fekete), és több esetben többféle kalapot is hordott.

Shao Kahn a gonosz császár, aki úgy hódít meg új világokat, hogy harcosai tíz alkalommal legyőzik a különféle világok harcosait. Majdnem erre a sorsra jutott a Föld és régen Edenia is, Jerrod király és Sindel királynő világa. Shao Kahn miután nem járt sikerrel a harcokban, a szabályokat megszegve foglalta el Edeniát, megölte a királyt, megőrjítette a királynőt, majd feleségül vette, így birtokába került a virágzó világ, melyet kietlen sötét földdé változtatott.

Sheeva Goro-hoz hasonlóan a négykarú shokan fajt képviseli, csak ő nőből van. Shao Kahn őt jelölte ki Sindel testőrének, idővel ő is a gonosz császár ellen fordult.

Shinnok egy sötét ősi isten, Rayden nagy ellensége, akit Quan Chi idézett meg ismét, hogy megpróbálja megszerezni a hatalmát. Ez a figura lisztfehér arcú, fekete-vörös-sárga ruhában feszít, és óegyiptomi fejfedőt visel.

Sindel öngyilkos lett, miután a fenti eset (lásd Shao Kahn-t) megtörtént vele, ám Shao Kahn tízezer évvel később ismét feltámasztotta, hogy újfent kihasználhassa. Ekkor Sindel nem emlékezett semmire, ám leánya, Kitana felvilágosította a helyzetről, így mindketten a gonosz császár ellen fordultak. Sindel lila-fekete ruhában jár, a hosszú, ősz hajában van egy fekete csík, ő a sikolyával tud támadni, továbbá az egyedi séróját is hasznosítani tudja a harcokban.

Smoke két formában is feltűnik a játékokban, egyszer szürkésfehér ninjaként, másszor kék robotninjaként, természetesen őt is a Lin Kuei klán robotizálta. Sektorral együtt egykori barátja, Sub-Zero megölésére utasította a klán, ám Smoke inkább csatlakozott Sub-Zero-hoz.

Sonya Blade szőke, hosszú hajú, amerikai katonanő, Jax bajtársa, rendszerint zöld topban és zöld vagy fekete nadrágban látható, baseball sapkában vagy fejpánttal.

Sub-Zero talán a legnépszerűbb karakter, belőle is kettő van, mint Kung Lao-ból, a báty halála után az öcs öltötte magára a kék ninjaruhát, amihez időnként jár maszk, időnként nem. Ő képes megfagyasztani átmenetileg az ellenfelét, sőt hegyes jégdarabokkal is meg tudja sorozni. Sub-Zero is a Lin Kuei klán tagja volt, de nem vállalta a robotizálást, ezért a klán robotninjákat küldött rá, hogy öljék meg.

Tanya, az edeniai nagykövet sötétbőrű leánya kezdetben Edenia szabadságáért harcolt, majd elveit elárulva csatlakozott a gonosz Shinnok-hoz, ruhája, kesztyűje és csizmája sárga, frankó fekete motívumokkal díszítve.

VÉGSZÓ

Sajnos csak ennyi fért bele ebbe a röpke negyedórás MK történelemórába, de amekkora pörgés van a játék körül, biztos vagyok benne, hogy a sorozat még sokáig életképes lesz, talán unokáink is játszani fogják. Úgy egy dekád múlva majd ismét összefoglaljuk a Konzolban, hogy mi minden történt a játék második tíz évében, hehe.

Credo

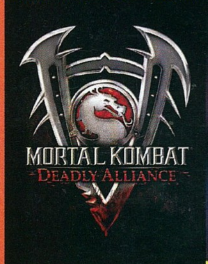


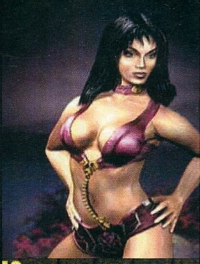




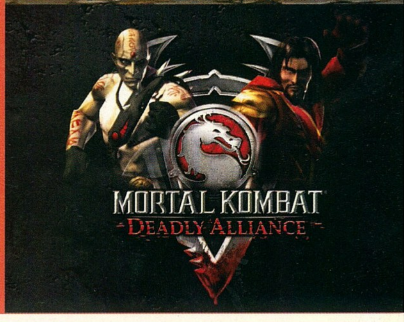












RIVÁLIS NUMERO 1 – A COLECOVISION

Aki emlékszik az legendás és patinás Atarira és az ő VCS-ére (aki nem, annak kötelező a januári 576 Konzol erős átnyálazása), az bizonyára tudja, hogy a klasszikus videojátékok korában hogyan is alakultak az erőviszonyok a „nagyok" között. Az Atari piacpolitikájának és gyors helyzetfelismerésének köszönhetően mindig ott volt az első három dobogós között az amerikai piacon, méghozzá elég sokszor a képzeletbeli dobogó legfelső fokán... Akik megpróbáltak borsot törni az orra alá, a Coleco (Connecticut Leather Company) a Colecovision nevű masinájával és az akkor már a játékszférában javában a szárnyait bontogató Mattel, az Intellivision rendszerével. Volt időszak, mikor a riválisok a VCS fölé emelkedtek, de mindig csak hetek kérdése volt, hogy az Atari mikor tanítja őket móresre.

Virtuális múzeumunkban az 1976-os évek Amerikájában vagyunk, melyben a Coleco gépe volt az első, licencelt chip architektúrával ellátott játékkonzol, amely cartridge rendszeren alapult – köszönhetően a Telstar Arcade masinájának. Tévedések elkerülése végett az Atari az első Cartridge rendszer alapú (1977), a Telstar Arcade

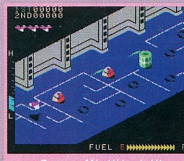


Venture – Az Exidy-től



A Colecovision gyöngyszeme!

(1976) az első licencelt chip architektúrájú, a Magnavox Odyssey pedig minden videojáték (nem konzolok) „szent grálja" volt az úr 1973. évében. Utóbbit úgy képzeljétek el, mint egy analóg berendezést, amely inkább volt látványosság, mint szórakozás. Emberi beavatkozással sem lehetett vele igazán mit csinálni (sőt, ő sem csinált semmit csak türelmetlenül és idegesítően pittyegett), de egy fényceruzával a kezünkben már csodára lehettünk képesek: pl. tudtunk rajzolni az akkori TV képernyőkre – fekete fehéren természetesen. (Ultra Retro :)



Zaxxon – Még jól is néz ki!

Visszatérve a Colecora, a Telstar Arcade-ra keresztelt rendszerükből az idők során majd' kilenc darab készült, aztán beszüntették a gyártásukat, mivel nem volt kifizetődő sem az ők, sem a játékosok részéről, ugyanis ezekben a videojátékokban nem lehetett játékokat cserélni (a hibás döntések sorozata addig fajult, míg '78-ban 22 millió USD-s veszteséget termeltek maguknak) – azokkal a programokkal játszhattak a „gémerek", amelyek a gépek epromjaiba voltak égetve. Látva az akkor már gőzerővel nyomuló legendás 2600-ast, a Coleco sem nézhette ezt tétlenül, így hát – a piacot már akkoriban is elözönlött klónok



Íme egy gyönyörű, megkímélt darab – Egy büszke gyűjtő kincse

tengerében – (klónok: körülbelül 75 gyártó fizetett a licencekért, hogy kihasítson egy szeletet az egyre jobban dagadó konzolpiacról és hogy elárassza a boltokat a „handheld" és kvarcjáték masinákkal) piacra dobta négy hosszú esztendőnyi kényszerpihenő után a „next-gen" konzolját, ami már cartridge alapú rendszeren alapult és amelyet születésekor a Colecovision névre keresztelt. Amíg a Colecovision a műtőasztalon készült a viadalra, addig az Atari és az Intellivision viaskodtak egymással a vásárlók kegyeiért, egymásba bele-belecsípve... Amikor aztán a Coleco is megjelent újra a színen, az játékérzést próbálta az otthonokba elvinni, amit a gép akkoriban kiemelkedő technikai adottságaival oldott meg.

Egy kis technikai ismertető: 256x192 pixeles felbontás, egy 3.58 MHz-es, Z80A bázisú, 8bit-es processzor – ismerős a Z80-as sorozat? – mely szinkronban dolgozott egy 8K-s RAM egységgel. A CV azonban a Cartidge méretekben és a Video megjelenítésben bűntette igazán a 2600-ast: 16K-s Video RAM, hozzá a Texas Instruments speciálisan Colecovisionhöz fejlesztett TMS grafikai processzorja, amely egyidejűleg 32 Sprite mozgatására volt képes és tette mindezt 16 féle színben. A ricsajért szintén a Texas I chipje felelt, amely egy 3 csatornás óriás volt megspékelve egy zajcsatornával. A Cartidge méretek pedig a 2600-as többszörösei voltak, a 8K-tól egészen a 32K-s ROM-okig. A Colecovision technikailag sokkal fejlettebb volt az Atari 2600-asnál – ami érthető is, hiszen évekkel a rivális után készült.

A cégnél biztosra akartak menni a piaci nyereséget illetően (már akkor is a pénz körül forgott minden), ezért mindenféle kiegészítővel látták el a masinát. Az, hogy új kontrollerek, meg kormány eltörpülnek amellett, amit a Coleco megalkotott: készültek a New York Toy Show-ra is egy impozáns kiegészítővel, amiről nem árultak el szinte semmit, csak annyit lehetett látni, hogy mintha Atari 2600-as játékok futnának a CV-n. Az ismeretlen kiegészítő a Super Game Module nevet kapta. Ekkor láttak napvilágot a „Mega-Pack" csomagok a boltok polcain, amelyek tartalmaztak már Arcade átiratokat és 2600-as cartridge-okat egyaránt. Jöttek is a vásárlók, mint a sáskák – ebben persze nagy szerepe volt a nagy reklámfelhajtásnak is, amelyre nem sajnálta a cég a pénzét.

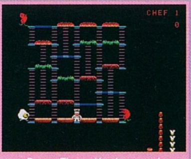
A Coleco szemet vetett a Donkey Kong nevű arcade stuffra, amely licenceit a Nintendo birtokolta (akkoriban a nagy N még nem tette be a lábát az USA-ba) – a cég mindent megtett volna, hogy az átirat jogait ő szerezze meg, ezért képes volt leülni tárgyalni a japániakkal – féltve a riválisoktól a nagy üzlet lehetőségét, mindent megtett annak érdekében hogy megszerezze Donkey Kong-ot magának. Sikerült is neki, úgyhogy a Universal Studios és Nintendo párossal létrejött üzlet következményeként a King-Kong



Donkey Kong – "Megtükrözve"

című sikerfilm mozi-premierje előtt négy hónappal már kint is volt a Donkey Kong nevű, óriási sikert elért programjuk. (A játékban az volt a feladat, hogy Kong által utunkba került akadályok leküzdése után megszabadítsuk a királylányt a gorilla karmai közül.)

A coin-op-os masinák átiratai pedig meghozták a sok befektetett energia megtérülését: '83-ban legördült az egymilliomodik Colecovision masina a futószalagokról. Ezt olyan neveknek köszönhette, mint a Venture és a Lady Bug, bár előfordultak olyan játékok is, amelyek nem arattak túlzott sikert a játékosok körében.



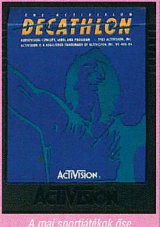
Burger Time – Hamburgergyár

'83-ban az eladási statisztikák szerint a CV megelőzte mindkét riválisát, ontotta magából a játékokat (szám szerint több, mint 170-et) amelyek speciális programozási tulajdonságok miatt bármelyik rendszeren játszhatóak voltak – Intellivision-ön és 2600-ason is. (Emlékeztek: a Coleco nem csak saját gépeire fejlesztett – lásd: 576 Konzol Január, Retro.)

A Coleco két dologban is sikeres volt: rugalmas videojáték-rendszert varázsolt és multiplatformos játékokat készített. Egy idő után az Atari megelégelte a 2600-as Expansion Kit-et (amelyet eredetileg a C. Super Game Module néven mutatott be a nagyközönségnek, de a '83-as NYC-i bemutató után csak jó egy évvel jelent meg a boltok polcain), ezért perrel kezdte fenyegetni a Colecot. Az ok: anyagi kár. Az ítélet hasonló volt, mint a nemrégiben felhajtást keltett Lik-Sang esetében (Gameboy Advance kiegészítőket és ROM másolókat gyártott) – beszűntetni az átalakítók gyártását és árusítását. A Coleco a bírói végzésnek eleget téve, egyben ki is használva, abbahagyta az Exp. Kit gyártását, viszont készített egy 2600-as klónt, amely mindkét rendszert támogatta – ez lett a Gemini, ami éppen ezen tulajdonsága miatt lett az egyik legismertebb Atari – Colecovision klónhibrid :) A Geminihez számtalan kiegészítő jelent meg (kontrollerek, paddlerek, kormányok, touch pad-ek, szalagos egységek (lsd: Arcadia), turbótöltők és Save Cartidge-ok, melyek – elég fura leírni – sikeres klónt csináltak belőle.



Egy tipikus Coleco kazetta



A mai sportjátékok őse



Cabbage Patch Kids

A Coleco volt az első olyan cég, amely SIKERESEN adoptált arcade játékokat a saját gépére, tette mindezt csúcsszerű grafikával, szépe tálalva és ami még nagyon fontos: olcsón. Sok rajongót happolt el az Atari elől, amely szintén sikeres volt ugyan, de korántsem olyan rugalmas, mint a ColecoVision. De akkor mi volt az a döntés, ami végül is a Coleco vesztéhez vezetett?

RETR

A Connecticut Leather Company a totális fordulatot és csődöt az ADAM számítógép rendszerének köszönheti. 1984-ben a vezetőségben úgy gondolták, hogy a cégnek be kellene robbannia a számítógéppiac állóvizére is, még több profitot termelve ezzel. A média és a szakma is szkeptikusan fogadta a bejelentést, mivel a Coleconak azelőtt még csak köze sem volt a CPU piachoz, ergo


A "zsír új" Colecovision rendszer

tapasztalatok nélküli újonc – nem lenne szerencsés és hosszú életű megfelelő támogatottság nélkül...

Nem is lett. Ugyanis a '80-as évek közepén volt egy időszak, amit minden gyártó nehezen élt át vagy vészelt túl – nevezhetnénk nemes egyszerűséggel konzolválságnak is. Túltelítődött a konzolpiac, nem volt kereslet a termékek iránt, sorra szűntek meg a gyártók és fejlesztőcsapatok, ennek következtében az ADAM CPU System is totális bukásra volt ítélve. (A nagyobb baj azonban az, hogy vitte magával a beleinvesztált tőkét is.) A cég 1985-ben leállította a Colecovisionök gyártását és támogatását, majd egyik napról a másikra, veszteségre hivatkozva bezárta az üzemeit. Így járt az ADAM-mal is...

Azonban a játékok gyártása nem szűnt meg: a konzolok minden eddiginél többe kerültek, egyrészt minőségük, másrészt a ritkaságuk miatt. A Texasi Telegames többi szoftverfejlesztő céggel együtt még mindig gyártott játékokat a CV-hez: ekkor születtek meg a legsikeresebb programok, úgymint az Illusions, a Spy Hunter, a Telly Turtle és a Robot Beer Tapper. A Gemini tovább élt a köztudatban, tovább vitte a Colecovisionös tábort, az Atari 2600-asra készített programokból táplálkozott – igazán hosszú életet élt meg,


Az ADAM – Sajnos csúnyán elbukott

mondhatni az Atari csődhelyzetéig végig társa volt a legendás VCS-nek. Ha nem lett volna a videojáték-piac összeomlás, a Coleco a mai napig itt lenne a köztudatban – bár azt hiszem, ez a kijelentés az akkor létező legtöbb gyártóról elmondható lenne.

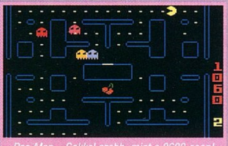
RIVÁLIS NUMERO 2 – AZ INTELLIVISION

Helyszín: Amerikai Egyesült Államok. Időpont: 1977. Téma: dinamikus piaci fejlődés a Mattel Toys által.

Egy rövid alapozó ismeret megszerzése után Richard Chang, a Mattel Toys egyik designere és fejlesztője, látván az Atari 2600-as hatalmas sikerét, tárgyalásokat kezdett folytatni a cégen belül. A projekt, melyet előterjesztett, egy, a 2600-hoz hasonló, ám annál erősebb és sikeresebb konzol létrehozását és indítását készítette volna elő. A General Instruments mérnökeivel karöltve készíttettek is néhány tesztmasinát, amelyet Gimini 6900 fedőnévvel láttak el. A gép erőssége a saját fejlesztésű (nem licencelt) GI chip volt, amely helytállásáról a technikai paraméterekkel adott tanúbizonyságot.



Sokak szerint ő a legszebb retro konzol... A kis "aranyos"!



Pac-Man – Sokkal szebb, mint a 2600-ason!

ROVAT

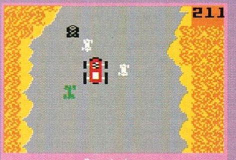
A Mattel ezen projektért felelős részlege előlépett Mattel Electronics státuszba és Jeff Rochlis vezetésével nekiláttak egy intelligens videojáték-rendszer kifejlesztésének, ami alapjában véve a GI chipre épült és nem titkolt célja az volt, hogy a leendő „hármak" tagja legyen.

Ezen döntések következtében indult hódító útjára az immáron Mattel Electronics berkein belül az Intellivision fedőnévre keresztelt projekt az 1979-es év őszén. Időközben az egyedi chipgyártásért felelős Texas Instruments is bekapcsolódott a fejlesztésbe és olyan TI chipeket készített a Mattelnak, ami a korábban kifejlesztett GI chipekkel együtt képes dolgozni – a közös munkának meglett az eredménye, 1980-ban, California állam Cresco városában megtörténtek a megcélzott játékos rétegek számára készített bemutatók, amelyen az akkorra végleges formájú (nagyon dizájnos és nagyteljesítményű) szórakoztató rendszer, az Intellivision debütált. Nevét az Intelligent



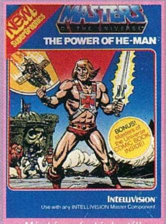
Intellivoice – Nem könnyű manapság találni egyet!

Television szavak összeolvadásából kapta, nem titkoltan intelligens szórakoztató rendszernek szánták a kiagyalói. Négy nagy névvel indított a tizenkét játék közül – szinte a család minden tagjának készült valamivel: Poker&Blackjack, Math Fun, Armor Battle, Backgammon.

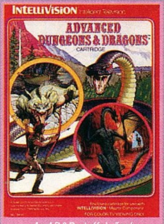


Bump'n Jump

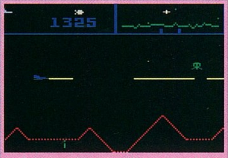
A reakció: totális siker és népszerűség! Nagyon hamar elkapkodták az első készleteket, 175000 db konzol (bár megkérdőjelezhető a „konzol" jelző, mert eleinte nem annak szánták, de mégis az lett belőle) talált gazdára az első időszakban, ez a szám a következő évben meg is triplázódott, az anyagi sikert könyvelhetett el a magának. Az Intellivision csapata már a kezdetek kezdetén gondolt a későbbi bővítésekre, ezért több extra csatolóval is ellátta a masinát. Többek közt ilyen volt a billentyűzet, speciálisan a számítógépeket felhasználók számára (tény, hogy a Colecovision és az Intellivision egymás „koppintottjainak" nevezhetők – elég ha csak a joypadeket nézzük meg – sok játékos kritizálta is ez miatt a két céget, hogy egyszerűen használhatatlan és otromba), mellyel a játék és a felhasználói programok használata is könnyebbé válhatott. (Azaz csak válhatott volna, ugyanis kellő támogatottság hiányában abba is hagyták egy év után a gyártását.) A Mattel többféle konfigurációt is készített, s ezeket más néven is forgalmazta, de mindenki tudta, hogy azok a masinák mégiscsak Intellivisionök – többek közt ilyen volt a Sears áruísította Super Video Arcade, vagy a Radio Shack féle Tandyvision is.



Még képregényt is kaptál!



Az AD&D stuffok őse!



Defender – Arcade verzióban azért szebb!

Az 1980-as év nagyon jól sikerült a Mattelnek, nyereséget produkált, ösztönözte az akkori szoftverfejlesztő csapatokat a gépre való fejlesztésre, aminek eredményeképpen temérdek program készült a rajongók legnagyobb örömére. (Egyes feltételezések szerint több, mint 130 eredeti Intellivision név jelent meg a piacon – egyszóval a „gémereknek" volt milyen stuffok közül válogatnia.) Az Adventure, a Tower Of Doom egyenesen RARE PRG programok voltak, a szokásos Decathlon, Volleyball és Skiing, vagy Motocross pedig a sportimádóknak volt a kedvence. Természetesen nem maradhattak el a „lődd a száját, ne totojázz" stílusú gammák is, mint Meteor, vagy a Star Strike. A felhasználóbarát fejlesztési környezet, a jó technikai adottságok tették igazán sikeressé a konzolt – bár sosem lehetett annyira erős és megingathatatlan piaci pozíciója, mint az Atari VCS-nek. Ebből is látható, hogy a piac három részre szakadt, s szakadtak vele a megcélzott rétegek is... Megszületett a hármak hatalma, amelyet senkinek sem sikerült megtörnie az 1985-ös évig, amikor is a konzolválság után berobbant Nintendo mindenkit maga mögé utasított és felborította az addigi piacot.



Koplett kazetta csomag

Az Intellivision nagyon hasonlított a Colecovisionre mind kinézet, mind hardver szempontból – de hát ezt akkoriban nem is nagyon titkolták. Nem volt meg még az az ellenségeskedés, ami jelenleg mindinkább eluralkodik a gyártók és a játékosok között.

Az Intellivision lelke már a kezdetektől fogva egy 16 bites processzor volt, mely beépített parancsokkal rendelkezett és képes volt 16bit-es ROM-ok használatára is. 160x96 pixeles felbontása bár nem a legkiemelkedőbb volt, de a speciális lehetőségeknek és sprite használatnak köszönhetően elérte azt a szintet, amit a rivális Colecovision. A hangchipet a GI gyártotta, amely teljesítményére szintén a Colecovisiont hozta. Egyszóval hardverileg egy módosított Colecovision klónnak nevezhetnénk – ám azért korántsem ilyen egyszerű a helyzet.

Ha jól megfigyeljük a kontrollereket, láthatunk 12 gombot, ebből 4 szolgált alapértelmezettként a játékokhoz, a többi speciális használatra lett kifejlesztve, amit mindig az adott program használhatott csak. Mai szemmel eléggé ormótlannak nézett ki, de ez akkori mércével mega volt a technika csúcsa. Kemény, bakelit gombok, alumínium sarokdíszítő elemek, és kézre nem álló kényelmetlen fogás. Mindezt megkaphattuk potom 200 USD-ért, ami igaz, hogy borsos ár volt, de kárpótolt érte a totális játék élménye és természetesen az expansion port, amellyel későbbi számítógépekhez lehetett volna csatlakoztatni terminálként a masinát – egy baklövés a cég részéről, akárcsak az ADAM a Coleco-tól.

1982-ben aztán a Mattel mérnökei egy olyan bővítő modult fejlesztettek a géphez, amely lehetőséget adott arra, hogy értelmes emberi hangot és zenéket lehessen kicsiholni a cartridge-okból és az Intellisionből. Ez volt az Intellivoice. Azelőtt ilyet még senki sem látott, azaz hallott, s bár az ára nagyon magas volt, mindenképp a jövőbe mutatott, mondhatni utat jelölt ki a digitális hangfelhasználás terén.

1983-ban a cég úgy gondolta, ideje lépést tartani a riválisokkal, így piacra dobta az új dizájn jegyében az Intellivision II-t, amely fejlettebb hardverrel hódított – na, meg a 2600 System Changer Modullal, amellyel nemcsak Colecovisionön, hanem Intellivisionön is játszhatóak voltak az Ataris játékok. (Pong, Break Out, Secret Quest, Frogger...) Talán mondani sem kell, sok kiegészítő jelent meg a géphez, a turbótólók, másolók, szalagos egységek, újradizájnolt kontrollerek – a Mattel mindent megtett azért, hogy még nagyobb tábort szólítson maga mellé a konzolháborúban. Az Intellivision, bár nagyon remek kis masina volt, nem volt hosszú életű, ugyanis az 1983-as év tavasz CES-én (Consumer Electronic Show) már be is jelentették az Intellivision III-at, amely az előzetes híresztelések szerint mindegyik rivális gépnél erősebb lesz. A nyári CES-en pedig azzal keltettek megdöbbenést, hogy törölték a projektet, mert ők bizony át kívánnak térni a számítógép piacra, a régóta várva várt high-end CPU-jukkal, mely az Entertainment Computer System névre hallgatott.

A szakmát és a médiát is meglepte a hír, ugyanis az projekt már majdnem kész állapotban leledzett és nagyon jól nézett ki, hogy odacsap az Atari masináinak. Mindenesetre kíváncsian várta mindenki, mit is fog tudni a Mattel Electronics új, beharangozott üdvöskéje. Mikor aztán megérkezett, kiderült, hogy nem is igazi számítógép a drága, hanem egy átalakított Intellivision III-as, melyhez kiegészítők tömkelege volt megvásárolható, a szintetizátoron át a billentyűzeten keresztül a 2600-as System Chargerig. 64K-nyi RAM és 24K-nyi ROM méret, adatrögzítők, hőnyomtató... Toronyóra láncostul... Nagyon úgy tűnt, hogy a játékokat teljesen elhanyagolja a cég, bár látszott, hogy ez a masina kifejezetten nem játékra készült, de multifunkcionálisnak viszont kétség kívül nevezhető volt. (Gondoljatok csak a System Chargerre, amivel a Colecovisionös és Atari 2600-as játékokat játszhattuk.) Mondhatni, a Colecovision és az Intellivision az Atari játékaiból élt, de azért akadtak nagyon sokan, akik ezekre a masinákra külön is fejlesztettek programokat. A Colecovision elsősorban Arcade átiratokkal, az Intellivision pedig felújított Atari 2600-as programokkal hódított, miközben sok program készült kifejezetten ezekre a masinákra is. (Amelyek száma persze eltörpül az Atari 2600 több ezres nagyságrendű programcsomagjával szemben.)



Scooby már akkoriban is sztár volt



Speciális kontrollerek – ezek sem lettek jobbak!

A '80-as évek közepére aztán a Mattelt is elérte a válság, amelyből csak úgy szabadult meg, hogy a részvényeit eladta a saját dolgozóinak, a felesleges konzolokat csökkentett áron értékesítette, majd két évre kivonult a piacról.

Terry E. Valenski, az ME elnöke több céggel folytatott tárgyalásokat, hogy megmentse a céget, majd '84 Januárjában egy sikeres üzlet reményében eladta az Intellivision jogokat potom 16 millió USD-ért. Az felvásárló Tangible Industries, a Revco-val karöltve újra alapította a céget Intellivision Inc. néven, majd átnevezte azt INTV Inc.re – csak azért, hogy 1985-ben kihozhassa a piacra A System III-at, (álnéven Super Pro System), mely ugyanolyan sikert aratott, mint anno az Intellivision I. Világszerte 6 millió USD értékben keltek el a masinák, készült hozzájuk 35 új program, így kiegészítve a 140-es játéklistát. Az egész családot átfogó játék kínálattal lepte meg a közönséget: volt logikai, akció, shooter, minden, amit akkoriban az ember kívánhatott. (A Reversi és a He-Man nyerte meg leginkább a vásárlók tetszését.) Ez a masina fekete műanyag borítással és alumínium élborítással jelent meg – igazán dögösen nézett ki és ez hatott a közönségre.

1987-ben történt egy kísérlet a CES-en egy újabb INTV IV bemutatására, amely elkészítését egészen 1990-ig elhúzták anyagi okokra hivatkozva. Ekkor még mindig lehetett játékokat és kiegészítőket kapni az éppen futó rendszerükhöz és még mindig nagyon úgy tűnt, hogy az újraalapított cég is az Intellivision I-ből él.

1991-ben Az INTV Inc. mérnökei és vezetősége látván a cég anyagi helyzetét, és az akkora már piacvezető Nintendo, Sega és NEC triumvirátust, beszüntette a gyártást, az eladást, a maradék konzolokat és programokat értékesítette, s hogy mi történt azután azt senki sem tudja.

Annyi bizonyos, hogy a márkanév még mindig be van jegyeztetve valahol, de a cégnek se híre, se hamva. Az Intellivision volt az a masina, ami általában az Atari és a Colecovision mögött kullogott harmadikként, mégis számtalan hardcore játékos egyszerre élt-halt kedvencéért még akkor is, ha játék nagyon kevés jelent meg rá. Bár a riválisok mindig egy-egy technikai lépéssel előtte jártak, a konzolvilág sokkal szegényebbnek érezhetné magát, ha a Mattel annak idején nem ül össze és nem készíti el az Intellivision elődjét, a Gimini 6900-ast...

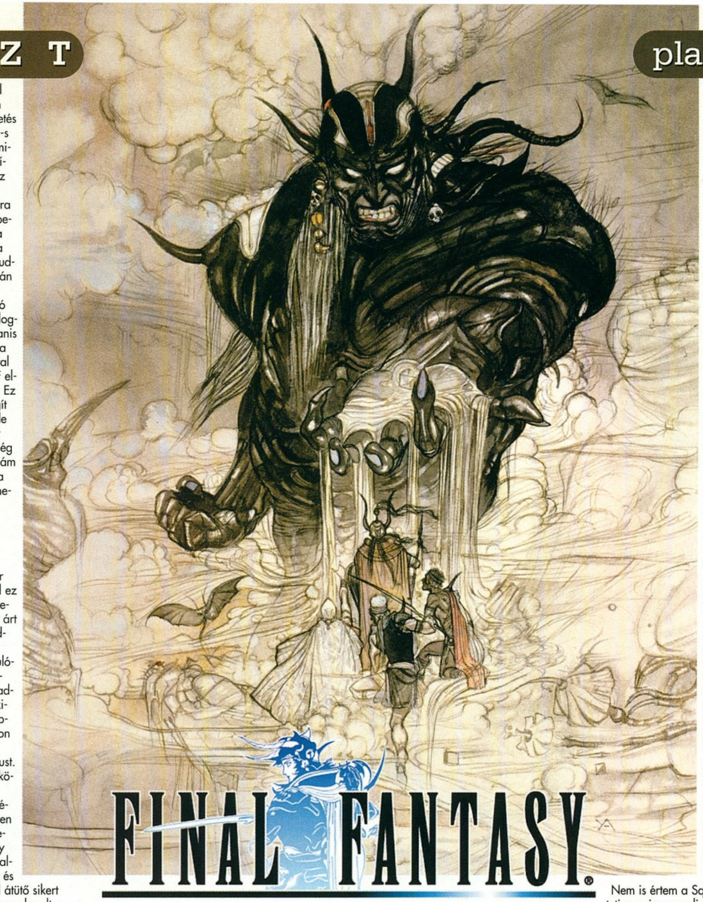
Stinger

Nagyjából 2-3 hónappal ezelőtt, netezés közben igencsak nagy meglepetés ért. Épp az egyik kedvenc RPG-s oldalamat tanulmányoztam, amikor megakadt a szemem egy címen: Final Fantasy Origins – ez állt ott egyszerűen. Érdeklődve kattintottam a jól ismert szavakra és türelmetlenül vártam, hogy bejöjjön az oldal. Egy perc múlva már elégedetten dőltem hátra a karosszékben, hisz végre megtudtam mit is jelent az FF felirat után a misztikus „Origins" jelző...

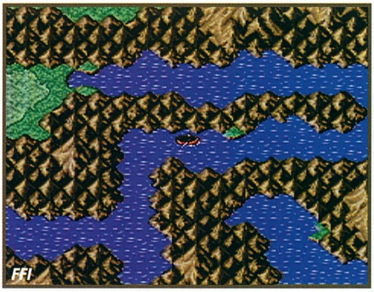
Hát, kedves RPG és FF rajongó barátaim, nem mindennapi dologról van szó! A SquareSoft ugyanis úgy határozott, hogy folytatva a FF: Anthology és Chronicles által megkezdett sort, és kiadja a FF első és második részét is PS1-re! Ez a hír már önmagában is kielégít sok-sok FF rajongó bajtársat, de persze a Square nem elégedett meg ennyivel! Sőt! Azonban még mielőtt minden titokról lerántanám a leplet, idézzük fel magának a Final Fantasy születésének történetét.

A LEGENDA SZÜLETÉSE

Igaz tudom, hogy már sokszor elmeséltem ezt nektek, de mivel ez egy különleges alkalom (és érdekes sztori, már ha igaz :), nem árt megemlékezni róla. Hol is kezdjem? Még a múlt században, egész pontosan 1986-87 fordulóján kezdődött az egész, Japánban. Egy egészen különleges, addig szokatlan, ám kétségkívül kiváló játék jelent meg NES-re abban az időben. Ez volt a Dragon Quest (nálunk Warrior), mely megteremtette a japán RPG stílust. Óriási sikert ért el a játékosok körében, a készítő cég (az Enix) örökre beírta magát a játéktörténelembe. Ugyanebben az időben egy másik japán cég, a SquareSoft óriási krízist élt át. A piciny vállalkozás, játékkiadással foglalkozott (megjelent néhány autós és egyéb játéka NES-re), de mivel átütő sikert egyik sem hozott, a cég szépen gyalogolt a csőd felé. Talán a legnagyobb baj az volt, hogy a Square nem találta a helyét a videojátékok világában, olyan dolgokkal foglalkozott, amihez nem értett igazán.



A Dragon Quest megjelenése ebben is változást hozott. A cég programozói, olyan nevek, mint Hironobu Sakaguchi (producer), Nobuo Uematsu (zeneszerző), Yoshitaka Amano (rajzoló), okosan és ügyesen meglovagolták a Dragon Quest által keltett hullámokat és nekiláttak egy hasonló RPG játék létrehozásának. Mivel a Square pénzügyi helyzete nem volt valami rózsás, tudták, hogy ez lesz az UTOLSÓ, vagy ha úgy tetszik VÉGSŐ dobásuk. Ha ez az RPG (fantasy) játékuk nem váltja be a hozzáfűzött reményeket, akkor a cég lehúzhatja a rolót. Ebből az apropóból lett a játék neve Final Fintasy, azaz Végső Fantázia.



Az, hogy sikeres lett-e a produktum gondolom nem szorul magyarázatra, hisz jelenleg csak 2003-ban ha jól számolom öt FF játék (X-2, XI, XII, Tactics SP, Cristal Chronicles) készül – hogy ez jó vagy sem, annak eldöntését már rád bízom. Ha a múltban megjelent mindegyik FF játékot felakarnám sorolni, akkor ez a cikk a „History of..." rovatba kerülne. Mindenesetre így született meg az első FF game, '87-ben, NES-re. Ezután következett 1 évre rá a második rész, a FFII, mely szokatlan módon nem folytatása lett az első részben megismert történetnek, hanem egy teljesen különálló sztori. Japánból csak a FFI került ki, ugyanis '90-ben a Nintendo kiadta Amerikában is NES-re (vajon mennyit érhet egy eredeti példány abból ma?).

A második (és a harmadik) rész ugyan a pletykák szerint elkészült ugyan angol verzióban, de a Nintendo és a SquareSoft állandó kötélhúzása miatt, nem jelent meg soha. Egészen mostanáig.

VÁLTOZÁSOK

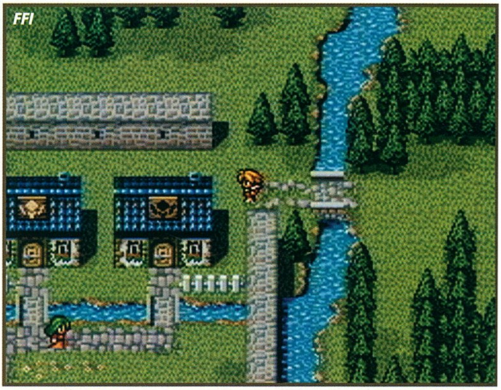
Talán kezdjük a nyelvvel. Hiába készült anno a FFI-ből angol változat, ezt az új verziót újra le kellett fordítani, de ezt csak érdekességképpen mondtam, dicsérve a Square szorgalmasságát. Ez persze még nem lenne elég, ám a SquareSoft okos cég, bizonyára tudta, hogy az eredeti NES verzió bármennyire is unikum volt a maga idejében, nem állná meg a helyét manapság, a kiélezett piaci versenyben. Ebben van is valami, hisz ne feledd el, hogy egy 16(!) és egy 15(!) éves játékról van szó! Ezalatt generációk nőttek fel; aki akkor született, az most javában a kamaszkor megpróbáltatásaival küszködik.

Így tehát a FFI és II alapos felújításon esett át. A történet ugyan maradt a régi, de a külső és a hangzás egészen újszerű lett. A grafikát teljes egészében kicserélték, felhasználva a FFVI grafikai motorját. A FFVI szintjét mondjuk így sem éri el, de az eredeti NES verzióhoz képest nagyjából akkora a változás, mint a Resident Evil PlayStation és GameCube verziója között (kis túlzással persze). Aki szokott interneten nyomozni, az találhat képeket a régi NES-es verzióból (www.rpgamer.com) és láthatja, micsoda fantasztikus fejlődésen ment keresztül a két játék. De nemcsak a NES, hanem a pár évvel ezelőtt megjelent Wondersawn Color (Japánban kapható népszerű hordozható konzol) verzióhoz képest is számtalan, főleg grafikai fejlődést láthatunk. Ha ezt átnézitek, nem fogjátok hinni, hogy ugyanazt a programot látjátok! A helyszínek színesek, élettel teltek, a karakterek ugyan aprók (talán túlzottan is), de kidolgozottak. Mindig is csodáltam, hogy ilyen viszonylag egyszerű grafikai megoldással mennyi érzelem sugárzik a szereplőkből. Hiába vonultatnak fel sok ezer pligont a mai FF stuffok és RPG-k, néha az egyszerű, néhány sprite-ból álló, rajzolt karakter sokkal kifejezőbb tud lenni: gondolj csak a FFVI-ból Kefkára, akit szinte már szenvedélyesen lehetett gyűlölni! **(Szívből utáltam, meg tudtam volna fojtani egy kanál vízben! Martin)**

Nem is értem a SquareSoftot, hogy miért erőlteti annyira a realisztikus, 3D-s, poligonos látványt? Miért nem térnek vissza az eredeti, anime-os, rajzolt stílusú grafikához? Talán ennek hiányában nem élvezzük már annyira a mai FF játékokat? Milyen jó lenne, ha egyszer készülne egy teljesen új FF játék, mondjuk PS2-re, rajzolt felülnézetes grafikával, ami kihajítaná a poligonokat a kukába! Addigi is azonban itt van nekünk a FFI és II, vissza is térnék gyorsan arra, hisz ez nekünk régi játékosoknak készült!

Fentebb azt írtam, hogy a történet változatlan maradt, azért ez nem teljesen igaz. Ugyanis

ÍGY KEZDŐDÖTT!



FINAL FANTASY ORIGINS

az eredeti sztorit kiegészítették néhány olyan jelenettel és résszel, mely nem volt meg NES-en. Így sokkal jobban ki tudták fejteni a történetet, sokkal több érzelmet vittek bele a sztoriba. Azonban nemcsak a kép, de a hangzás is jelentős változáson ment keresztül. Aki kipróbálta a FFIV-et vagy V-öt, gyakran arra panaszkodott, hogy néha már fülsértő hangjai és zenéi voltak eme két játéknak, pedig ezek SNES-re készültek. Képzelhetitek, milyenek lehettek a NES-es FF játékok audiós képességei! Éppen ezért Nobuo Uematsu – megtartva ugyan az eredeti dallamokat – újra hangszerelte mind a két stuffot, így azok már kb. PS minőségben szólnak. Ez valóban jól is sikerült, a zenék mai színvonalúak. Hogy azonban ne legyen elég a jóból mind a két FF, kapott egy-egy gyönyörű CG intrót, no meg egy megnyerést is.

Ennyi minden után már azt hihetnénk, hogy ezt már nem lehet fokozni, de a Square-nek ez is sikerült! Ha ugyanis beléptek a Config menübe (mind két játéknál), akkor ott megtaláljátok a Collection pontot. Ezzel a FFVI-nál, illetve a Chrono Triggernél már találkozhattatok. Itt találtok egy Bestiary-t, ahol olyan szörnyekről olvashatsz adatokat, melyekkel már megküzdöttél. Az Item Collection egy hasznos dolog, megmutatja, hogy egy adott helyen mennyi cuccot vettél fel, valamint kijelzi, hogy mi az, amit elhagytál. A legjobb menü itt az Art Gallery, ahol képeket és fantasztikus rajzokat nézegethettek Yoshitaka Amanotól. Ő rajzolta az első hat FF-et és a IX. részt is. Az Origins-nél is aktív szerepet vállalt és gyönyörű festményeket és rajzokat készített, én sokáig gyönyörködtem bennük. Yositaka úrról még csak annyit, hogy a felsorolt FF játékokon kívül szinte az összes többinél is közreműködött, például ő rajzolta a FFX dobozán díszelgő jellegzetes rajzot – de találhatsz rajzokat a FFX-hez mellékelt bonusz DVD-n is. Japánban számtalan munkája ismert, a rajzfilmes anime munkái közül a leghíresebb a Vampire Hunter D! Az FF-en kívül több játék is a nevéhez fűződik pld. Legend of Kartia, de most is készül egy játék melyet ő rajzol a Capcomnak, El Dorado's Gate című műve. (Ha kíváncsiak vagytok, keressétek fel a www.amanosworld.com nevű oldalt.)

A Origins-re visszatérve, az új dolgok a felsorolt menükben akkor jönnek elő, ha megküzdesz egy új szörnnyel, vagy ha a történetben előre mész. Így menetközben folyamatosan gyűjtheted be az újdonságokat. Van egy rejtett menü (csak a FFI-nél), melyet csak végigjátszással hozhatsz elő. Hogy mi, az legyen meglepetés, de minden titkot ebben a menüben csak többszöri újrajátszással lehet előhozni!

A felsorolt tények egy FF rajongó számára már önmagában elegendőek az Origins megszerzésére (főleg, hogy mindez 1 CD-n található!), holott magáról a játékról még semmit nem szóltam. Pedig van mit mondanom!

FINAL FANTASY

Amikor az FF: Origins CD-jét a gépbe tettem és kiválasztottam a FFI-et, valami egészen furcsa érzés kerített hatalmába, ahogy New Game feliratra böktem. Nem is tudom, hogy mi. Talán az hatott meg, hogy már évek óta játszok mindenféle FF játékkal. Soha nem felejtem el az első találkozást a FFVII-tel, mindig is az lesz a kedvencem (második helyen a Tactics áll!). Ezért aztán nagyon érdekes érzés az első és legelső FF-val játszani. Jó érzés látni, honnan is indult ez a sorozat, hogyan is kezdődött minden. Mert ez még a felújítás hatása ellenére is érződik a játékon. Igaz, hogy néha megmosolyogtató megoldásai és húzási vannak (pld. amilyen „parasztos" egyszerűséggel kezdetét veszi a történet), de pont ez teszi bájossá az egészet.

Maga a puritánság a történettel kezdődik. A rajongóknak talán már nem is kellene leírnom a sztorit, hisz alapjairól sokszor meséltem nektek a Konzol hasábjain. De azért lássuk ezt is: az első öt FF rész négy mágikus kristály körül bonyolódik. Ezen kristályok mindegyike egy-egy elem (tűz, víz, levegő, föld) erejével rendelkezik, sőt! Nem csak, hogy rendelkezik, de felel is érte, ami azt jelenti, hogy ha az egyik kristály elpusztul, akkor az adott elem lényegében megszűnik. Tehát ha a levegő kristály eltörik, a szél megáll, a föld pusztulásával a talaj terméketlenné válik, a tűz kialszik, a víz kiszárad. Így érthető, hogy a FF világában miért tartják olyan nagy becsben ezeket a mágikus köveket. Az első rész történetének kezdetén – ha az intro után nem nyomsz semmit – ezt, a régi legendát meséli el neked a játék és még tovább is szövi az eseményeket. Eszerint, ha a világban feltűnne a gonosz és a sötétség, fel kellene tűnnie a jónak, azaz a fény négy harcosának is (Light Warriors), akik felszabadítják a világot. Erejüket az adja, hogy náluk lesz a négy emlegetett mágikus kő.

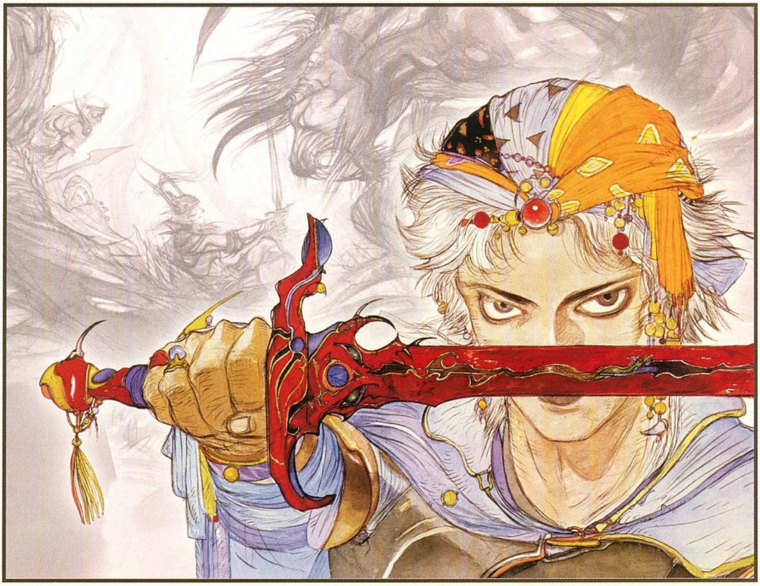
A történet tehát úgy indul, hogy a négy főhős kalandja kezdetét veszi, ami ugye azt is jelenti, hogy a gonosz is előkerült. A kristályok tényleg náluk vannak, de az erejük megkopott, így azt vissza kell szerezni. Ki kell deríteni a gonosz identitását és le kell számolni vele. Egy régi „sárkányos-lovagos" FF játékot képzeljetek el, amolyan középkori beütéssel. A történet érdekes, s mire végigviszitek, sokat megtudhattok például arról, hogy bizonyos FF játékokban mi honnan kapta a nevét (Bahamut, Tiamant, Garland stb.)!







Mielőtt elkezdenéd a játékot a négy főszereplőnek nevet kell adnod. Ezután egy a gyakorlott FF játékosok számára ismerős dolog jön, kasztot kell választani. Nincs olyan sok, összesen 6 féle közül választhatod ki a neked megfelelőt. Lehetsz: Warrior, Monk, Thief, Red Mage, Black Mage és White Mage. A Warrior erős fizikai erővel bír, jól fejlődik, ám nem képes varázsolni. Hasonló a Monk is, de ő puszta kézzel veszi kezelésbe az ellenfelet. A Thief a tolvaj, ugyancsak előnyös azoknak, akik szeretnek cuccokat gyűjteni. A Red Mage érdekes jelenség. Jók a fizikai adottságai, de képes fekete és fehér mágia használatára is. Érte-



lemszerűen a fekete a támadó, a fehér a gyógyító varázslatokat jelenti. Hátránya, hogy a fejlettebb varázslatokat nem tudja használni, tehát egyfajta átmenet a harcos és a varázsló között. A két utolsó varázsló fekete és fehér mágiát használ, profi módon, ám fizikailag és a HP-jüket tekintve igencsak gyengén állnak. Ami érdekessé teszi ezt a rendszert, hogy miután kasztot választottál, nem változtathatsz rajta! Tehát nem lehet szabadon váltogatni a kasztokat. Ezért aztán jól meg kell fontolni, milyen formációban kezded meg a történetet.

A FFI nem könnyű, főleg ha nem Easy módban játszol (ugyanis lehet választani az elején nehézséget). Igazából kasztot váltani csak is egy módon lehet: fejlődéssel. Ahogy küzdesz természetesen kapod az EXP-t, tehát itt is szintet lépsz. Azon kívül, hogy képességeid megerősödnek, vagy HP-d megnő, egy idő után (pontosabban sok idő után), a kasztod is megváltozik, megerősödik, magasabb szintre lép. Így felerősödve teljesen megváltoznak karaktereid képességei. Például a Thief-ből Ninja lesz, a Black Mage-ből Black Wizard stb. Okos rendszer, mert ha mindent végig akarsz próbálni, akkor többször kell végigvinned a játékot.

Nézz be a menübe, ott is találsz érdekességeket. Legelőször is a varázslatokat nézzük át. Új mágiákat vásárolni kell, csakúgy, mint a FFV-ben. Jól gondold meg, kinek mit, adsz! A FFI-ben ugyan van MP, de a varázslatok így is darabszámra mennek. Mindegyik mágia összesen 3 szintből áll, a legmagasabb a legjobb. Elég egyszerű a rendszer, bár kétségkívül érdekes látni, honnan is indult minden. Természetesen cuccokat is lehet szerezni tonnaszámra. A pénz gyűjtögetése nem lesz egyszerű, rengeteget kell harcolni, mert szűkmarkú a játék, és a jobb cuccok sokba kerülnek.

A fejlődéssel tehát tisztában vagyunk, jöhet a harc! Az összecsapások (mint az első három FF-ben) körönként mennek, itt még nincs nyoma az ATB-nek. Egyszer te jössz, aztán az ellenfél. Figyelem, ha egy karaktered meghal, akkor azt csak a városokban, a Sacutary boltban tudod feltámasztani. Ezt azért kijavíthatták volna, mert ha véletlenül meghalsz, kereshetsz városokat. Ez rendkívül zavaró akkor, ha a pusztában, lakott területtől messze ér el a végzet.

A menüben kiemelném a Memo-t és a mentést. A Memo olyan mentés, mely kikapcsolás után nem marad meg. Ide viszont bárhol, bármikor tudsz menteni, azaz labirintusok és egyéb helyek mélyén is – és ez a FFII-re is igaz! Viszont rendesen, memóriakártyára, csak a szállodákban, alvás után lehet menteni, így a Memo szerepe a főellenségek előtt megnő!

Maga az egész játék borzasztó egyszerű. A párbeszédek, a helyszínek felfedezése, minden. Például a főhősök egész idő alatt meg sem szólalnak, a labirintusok csak egy-két teremből állnak. A történet is lineáris (igaz nem mindig mondják meg merre kell tovább menni), ne számíts sok mellébeszélésre. Maga a sztori a tipizált FF menetet követi: történet, harc, barangolás, harc, történet. Közben perszе hajót, csónakot, és mondanom sem kell, repülőt is fogsz szerezni. Az egyszerűsége ellenére – vagy pont azért – a FFI nagyon bájos játék, hisz azért sok apró, érdekes titok rejtőzik benne. Ezeket nem is lehet hibaként venni. Azt már inkább és ez idegesített is, hogy a karakterek hihetetlen sokszor ütnek mellé (miss). Jó, hogy ez az ellenfelekre is vonatkozik, de engem az őrületbe kergetett, amikor zsinórban négyszer trafáltam mellé.

Ha a sorozatból keresnék rá példát, talán az FFV-re hasonlít a legjobban a FFI. A történet legalábbis nagyon hasonló, gondolok itt az elpusztuló kristályokra.



FINAL FANTASY II

A FFII jelentős fejlődésen ment át, legalábbis ahhoz képest, hogy csak 1 év telet el az előző rész óta. A grafika valamivel szebb, mint az elsőben, igaz a karakterek talán kisebbek a tereppeken, egyébként meg harcban jóval nagyobbak. A FFII egy teljesen más világban játszódik, mint elődje és egyáltalán semmi köze ahhoz.

A történet már valamivel cselekményesebb, jobban megbonyolított, legalábbis az első részhez képest. Egy távoli földön játszódik a sztori, ahol a hatalmas Palmencia királyság veszélyes fegyverhez jutott. Az ország császára képes szörnyeket áthozni egy másik dimenzióból. Ezek a vadak ember számára elpusztíthatatlan erővel bírnak. Az így megerősödött Palmencia, hadseregét felhasználva a világ meghódításába kezdett. A birodalom ellen lázadók Fynn városában gyűlnek össze, mely Palmencia elsődleges célpontjává válik. Hamarosan felégetik a várost, a lakóit megölik. Csak négy bátor fiatal tud elmenekülni, név szerint Firion, Gus, Maria és Leon. Nem sokáig tart a menekülésük, a szörnyek legyőzik őket, ám csodával határos módon túlélik az összecsapást és egy Altar nevű városban ébrednek fel. Ez a lázadók utolsó fellegvára. Sajnos az egyik fiú (Leon) eltűnt, így a három barát elindul megkeresni. Nem tudják, hogy ezzel egy nagy kaland veszi kezdetét, melynek végén Palmenciát is meg kell dönteniük.

Na, ez már egy kicsit mélyebb történet, bár majdnem ugyanolyan lineáris, mint az első rész.

A legérdekesebb és legújabb része a FFII-nek az Word Memory System, mellyel szavakat lehet megjegyezni. Ha egy fontosabb szereplővel beszélsz, és az mond valami nagyon fontos szót (melyet a játék színesen megjelöl), akkor megjelenik egy menü – hívjuk WMS-nek. A Memorize-zal megtudod jegyezni a szót. Később, ha valakivel beszélsz és a WMS bejön, akkor az Ask-kel rátudsz kérdezni, hátha tud valamit mondani a keresett dologgal kapcsolatban. Nagyon sokszor a történetben csak úgy lehet továbbmenni, ha valakit megkérdezel egy-egy ilyen fontos kulcsszóról. Sőt, néha tárgyakat (Items) is adhatsz nekik. Kérdezz ki mindenkit, hisz egészen érdekes dolgokat is megtudhatsz!

A FFII harci rendszere hasonló, mégis kissé más, mint az előző részben. Itt is körönként mennek a harcok, de a fejlődés másként történik. Nincs tapasztalati pont, fejlődni teljesen egyedi módon lehet. Attól függően, hogy egy szereplő mit csinál harcban (támad, varázsol stb.) különböző harci képességei fognak nőni a csatában. Magyarul: ha Attackkel támadsz, akkor egy idő után növekedni fog az erőd, azaz a Strenght. Ha megtámadnak és HP-t veszítesz, növekedni fog az Endurance, azaz a HP. Ha fehér varázslatot használsz, növekszik a Spirit, ezzel egyre jobban tudsz fehér mágiát használni. A fekete varázslat használata esetén az Intelligence növekszik, karaktered egyre jobb fekete varázsló lesz. Minden fajta MP veszteség után a max MP-d fog növekedni.



FINAL FANTASY II





FINAL FANTASY® ORIGINS

Ha fegyverrel támadsz, növekszik az Accuracy, azaz a pontosság. Nyírj ki valaki fizikai támadással és nőni fog az Evasion, no meg az Agility, ezzel erősödik a fizikai képessége karaktereidnek, és nő az esélye, hogy először támadj a harcokban (First Strike). Ha varázslattal teszel el valakit láb alól, akkor ez a Magic Defense erősödésével fog járni, így ellenállóbb leszel a varázsaltokkal szemben. A rendszert tovább bonyolítja, hogy az Intelligence csökkenni kezd, amennyiben növekszik a Strenght. Az Endurance-t viszont csökkenti, ha nő az Intelligence. A Strenght pedig akkor csökken, ha nő a Spirit, azaz varázsolsz.

Vedd végig a fentebb leírtakat, gondolkozz el egy kicsit, és beláthatod, hogy ha egy fejlődési irányba elindul egy karakter (tehát harcos vagy varázsló lesz), akkor onnan már nagyon nehéz lehet visszafordítani. De az nagyszerű, hogy így lényegében arra fejleszted emberedet, amerre akarod. Tehát jól meg kell fontolnod, kit mire használsz, és mire nem. Ugyancsak lehet erősíteni a cuccaid használatát, csak tartsd fent a cuccot sokáig és figyeld a Status képernyőn, fejlődött-e a használata. Jó ez a rendszer, nekem tetszett, főleg mert logikus és kiszámítható teszi a fejlesztést.

(Apropó a cuccokról jut eszembe: érdemes egy gyógyító tárgyakat (Potion) feltenni mindenkinek, hogy harcok végeztével gyógyuljanak.)

A FFII már egy nagyobb lépéssel közelebb került ahhoz a tipikus FF képhez, amit ismerünk s kedvelünk. Persze ebben nagy szerepet kapott, hogy jelentősebben feljavították. Lényegében a fejlesztési rendszer nem aratott anno sikert Japánban, így azt más FF-ben nem láthattuk viszont. Feltűnt ugyanakkor a SaGa Frontier sorozatban, annak pont ilyen volt a fejlődése.

A FFII tehát egy jó RPG, bár itt is feltűnően sokat ütöttek mellé a karaktereim (lehet, hogy ez még egy programhiba az én verziómban?). Ez már egy komplexebb játék és jóval hosszabb is, mint elődje.

ÉRTÉKELÉS

A minden FF játékot végigjátszó elvakult rajongók maximálisan elégedettek lehetnek a két programmal. Lehet készülni a naphosszat tartó játékra! És ez még akkor is így van ha nem nevezhető túlzottan hosszúnak a két alkotás, hisz az első részt egy „vén róka" akár 15, míg a másikat olyan 20-25 óra alatt végig tudja vinni. Az más kérdés, hogy minden titok begyűjtése (gondolj csak a FFI Collection részére), többszöri végigjátszást igényel.

Az, hogy 100%-ig rajongóknak készült a stuff, kettős dolog. Azok a játékosok, akik éjjel nappal a FF-eken lógnak, mindegyik részt végigjátsszák, egyből rohanni fognak megszerezni. Azonban egy tapasztaltabb RPG-s (mint jómagam) nem feledkezhet meg arról, hogy ez egy 15, illetve 16 éves játék. A felújítás nagyon erősen érződik rajta. Ez nem baj, egy retro játék esetében. De – és lehet, hogy sokan nem fognak velem egyetérteni –, ezt a két FF részt nem tudom retro stuffként kezelni, mert nekünk, magyar játékosoknak nem adatott meg, hogy az eredetivel '87-ben játsszunk. Ebből következően nekünk ez nem retro game (mint a japánoknak, vagy az első résznél az amerikaiaknak), hanem egy új játék. Tehát egészen furcsa érzés értékelni is. Mai szemmel, végigjátszva megannyi kiváló RPG-t, egy kicsit puritán, egyszerű az egész. Tulajdonképpen ez nem hiba, de az én gyomrom nem tudta 100%-osan bevenni a játékot – mint ahogy már a FFIV-et és V-öt sem igazán tudta, pedig ugyanezért –, még ha szívesen is játszottam vele pár napot.

Kimondottan azon játékosok szerezzék meg az FFO-t, akiknek a negyedik és ötödik rész nagyon tetszett. A többiek is belenézhetnek, de nem hiszem, hogy elkezdik végigjátszani. A mai elvárások szintjén két ilyen RPG már nehezen állja meg a helyét egy profi játékos számára, csak a rajongóknak jelent igazi szórakozást. És nem a grafikával volt gondom (az Kiváló lesz az értékelőben), hanem inkább a természetes puritánságával. Ma már, az az igazság, hogy sokkal összetettebb sztorival megáldott, komplexebb RPG-kre vágyok. Ebbe a FFVI még belefért, az ez alatti részek már nem.

Akik viszont leküzdik minden előítéletüket és megszerzik a programot azok nem sok hibára számíthatnak! Egyáltalán lehet-e és érdemes-e két ilyen játékban hibát keresni? Mindenképp lehet, igaz kicsit a szőrszálhasogatás irányába megyek most el. Én a FFI-II-ben komolyabb bugot nem találtam, leszámítva a gyanúsan sűrű mellélütéseket. Lehetett volna azonban ezt tovább fokozni! Hiányoltam a lemezről az eredeti NES-es FFI-II-őt. Miért nem lehetett ezt rátenni? Szerintem minden rajongó szívesen megnézte volna ezt, még ha játszani nem is játszott volna vele, hisz azért mai szemmel, fogalmazzunk úgy, elég „érdekesen" néztek ki. De mégis... A másik kérdésem: FFIII, hol vagy? Eddig az összes NES-es és SNES-es FF megjelent PS-re, csak a FFIII nem. Tekintve azonban az eddigi sort, felvetődik a kérdés, hogy miért nem tették rá azt is a lemezre? Mert ugyan hivatalosan nem erősítették ezt meg, de biztosra vehető, hogy előbb vagy utóbb a harmadik rész is meg fog jelenni a szürke gépre. Nem készült el az angol változat? De japánban sem jelent meg! Akkor nem készült el a felújítás? Ez lehetséges. Elképzelhető, hogy később jön ki, csak az a kérdés, hogy melyik SquareSoftos RPG-vel együtt (eddig az összes ilyen válogatás minimum két játékot tartalmazott, pld. Anthology, Chronicles, Origins). Nem maradt már sok SNES-es játéka a Square-nek. Lehet, hogy a Secret of Manával – esetleg az Evermore-ral – fog megjelenni? Vagy terveznek valamit a Enix cég játékaival? Ezt majd meglátjuk, senkit nem akarok feleslegesen felizgatni, vedd úgy, hogy hangosan gondolkodtam. Összefoglalva a dolgokat elégedett voltam a FF Originsszel. A megszállott FF rajongók ne is habozzanak sokat a megszerzésével, hisz egyszerre két FF játékot kapnak az ezzel járó összes pozitív élménnyel együtt!

(Épp már megírtam a tesztet, amikor megjött a hír, a FF Origins megjelenik március 13-án európai PAL verzióban is, kiegészítve a csomagot Yoshitaka Amano állltal rajzolt kártyákkal és ráadásul csökkentett áron! Örüljünk!).

Veres Miki
veresmiki@576.hu









MARTIN BELESZÓL!

Elgondolkodtam Miki szavain... Vajon van olyan, hogy „nem megszállott" Final Fantasy rajongó? Lehet az FF sorozatot „kicsit" szeretni? Véleményem szerint nem. Többször hangoztattam már, hogy a Square szerintem nem jó irányba halad. Sohasem gondoltam volna, hogy a FFVI és FFVII után képesek minőségi „visszaesést" produkálni – lásd FFIX. De ennek a lemeznek ott a polcodon a helye. Mert ez az ős. Mert innen indult a LEGENDA!

FINAL FANTASY ORIGINS

SQUARESOFT

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
1-2 memóriablokk
analóg irányító (dual shock)

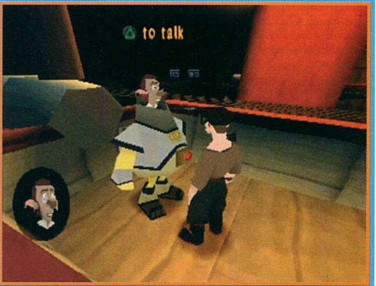
✔ két feljavított, extrákkal teletűzdelt FF játék!
✕ csak az elavult rajongóknak ajánlott igazán

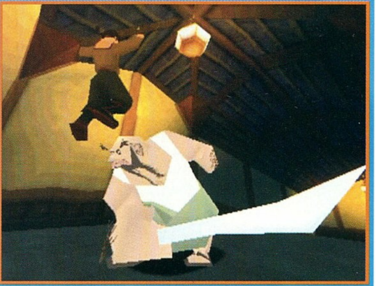
8.5 pont



Ha új Disney rajzfilm kerül a mozikba, biztosra vehetjük, hogy hamarosan követik a játékátiratok is, lehetőleg minél több platformra elkészítve. Mivel a Disney cégnek mostanában igencsak esett az ázsiója (köszönhetően az egyre ötlettelenebb animoknak és a még szánalmasabb folytatásoknak; Kipling helyében én például biztos lepaktálnék Melabolgiával, hogy Ivadékként visszatérhessek és kiirthassam azokat az embereket, akik fejéből kipattant a Dzsungel Könyve 2 ;), minden kis extraprofitra szükségük van, ezért születhetett meg egy Playstation verzió is a Kincses Bolygóról, hiszen az említett konzol az egyik legelterjedtebb a világon. Az a réteg pedig, aki a Disney szó hallatán már hurcolja is a csemetéit a mozgóképszínházakba, valószínűleg a játékot is beszerzi majd a srácainak. Ettől függetlenül sem a film, sem a játék nem fogja öregbíteni dizni papa hírnevét. Az első dolog, ami eszembe jutott a programmal kapcsolatosan, teljesen megegyezik Dzson észrevételével (tudjátok ő tesztelte az elősző számban a PS2-es verziót. Hé Dzson papa! Jó volt a „beltenyészetes” duma, ezért ebben a hónapban nem marlak meg – annyira :) –, bár néha AKKORA támadási felületeket hagysz magadon): elképesztő, hogy Disney-ék már évek óta nem tudnak elszakadni az „Aladdin” karakterektől. Szinte látom a lelki szemeimmel, hogy van néhány animátor a vállalatnál, akik olyan mélyre fészkelték be magukat, hogy atombombával sem lehetne elmozdítani őket a helyükről, és a Hókefélke óta ontják ugyanabban a stílusban a főszereplő figurákat. Ki kellene már rúgni őket, gyerekek. Meg felvehetnétek már egy-két ötletgyárost is. Mert ez a mostani egy szánalmas kis tolvaj.







LÉGDESZKA VITORLÁVAL, EH...

A Kincses Bolygó egy kincses bolygó, amit szeretne mindenki megtalálni, mivelhogy a legendás űrkalóz Flint ott rejtette el azt a temérdek aranyat és drágakövet, amit az évek során összerabolt. A megtalálásra hőseink igencsak sanszosakká válnak, amikor Jim Hawkins, a híres Rubik-kocka egyik alternatív formájával játszogatva, véletlenül megnyitja az odavezető térkép holografikus formáját. Nosza pattannak is a Legacy névre hallgató űrvitorlás fedélzetére, és a galaxist végigkalandozva a kincs fenekére vernek. Akiknek a történet és nevek nem ismerősek, bizton állíthatom, hogy nem volt gyerekkora, hiszen az egész sztori a Kincses Szigetből lett lopva (még a szakács neve is Silver), kivéve a repülő vitorlás-hajókat, amiket az „aranydiós” sci-fi-ből kölcsönöztek. A játékot még csak véletlenül se keverjük össze a PS2-es bratyóval, ez ugyanis egy jócskán lebutított és megrövidített változat. Egyébként meg egy 3D-s mászkáló gyűjtögetős stuff. Jimet fogod irányítani, aki tud ugrani, lőni, a kis kardjával csapkodni, kötélen mászni, függeszkedni, és még számtalan hasznos vagy elhanyagolható mozdulatot. Fő célunk, hogy a pályákon megtaláljuk és összeszedjük a Treasure Planet tokeneket, így juthatunk csak egyre mélyebbre a világűrben. Mint minden cuccból, ebből is adott számút találunk világonként, és általában mini-játékokban (valamilyen lövöldözős mutatvány) tudjátok majd megszerezni őket, amiket úgy aktiválhattok, hogy beszélgettek a bennszülöttekkel, és segítőkész oldalatokat mutatjátok feléjük. A lövöldözést egy kicsit kiemelném, mivel nemcsak a lézerpaneles ajtókat lehet velük kinyitni, hanem a távoli másképp elérhetetlen ládákat, hordókat is ki tudsz velük lőni, amennyiben aktiválod a távolsági lövést az erre kijelölt padnál. Utána viszont igyekezned kell, mert a hatás nem végtelen, mindössze húsz másodpercig tart. Érdemes a pályákat úgy elhagyni, hogy a tokeneken kívül begyűjtötted a naplóoldalakat, a drubloon-oknak nevezett aranytallérokat, meg a csapókat is (a bonusz rajzfilm részletekért), megkímélve magad, hogy egy-egy szintre többször is vissza kelljen térned. Kis segítőtársunk a Pompomra hasonlító Morphy, aki az ugrás végi lebegéseken kívül sok mindenre nem használható, ellenben a PS2-es verzióval, ahol volt néhány lényeges funkciója is az alakváltásának.

Vannak ellenségek is a pályákon, akiket két csoportra oszthatunk: az egyikük rendelkezik védőpajzzsal, így őket a karddal kell lenyomni (a lézer visszapattan róluk), és vannak védőpajzs nélküliek, akiket csak simán le kell lőni. A mászkálós pályákat mindig egy-egy napszörf-deszkás „versenyzős” pálya követi, ahol az időeredményekkel kell megküzdenünk a tokenekért. Itt azért elfilozofálgattam, hogy vajon az amerikai kisgyerekek, akik az anyatejjel szívják magukba Eminemet, érdekesnek találnak egy vitorlával felszerelt légdeszkát, vagy egy lebegő vitorlás hajót? No mindegy, kinézetre egyébként a szokásos PS1-es Disney minőséget kapjuk, egész tűrhetően néz ki a játék, valószínűleg már jó ideje ezt a grafikus motort használják a mozi játékaikhoz, és a zenéket is ugyanaz a banda komponálhatja. Színes, nincs túlködösítve, talán kicsit egyszerű, semmi extra, de a célnak megfelel. Azt öt perc után kitapasztalhatjuk, hogy hiába állítjuk át a kamerát aktívra, attól még ugyanolyan passzív marad. Kicsit gond van az irányítással is, főleg ami a fordulásokat és az ugrásokat illeti. A kódolás egyébként olyan profi, hogy lehet a tereptárgyat elhagyva a levegőből is ugrani, amire sokszor szükséged is lesz, mivel a hagyományosan platformról-platformra ugrálva esélyed sincs átjutni a túloldalra. Az is érdekes, hogy ez az első olyan játék, ahol egy póznáról, vagy egy kötélről nem hátra fele, hanem szembe – a kötélen keresztül – kell leugrani. Szerintem az Atlantisz meg a Szörny RT is jobb játék, de mindenképp hosszabb. A Kincses Bolygó ugyanis négy pályából, négy versenyes részből és két főellenségből áll, ami cirka két-két és fél óra alatt végigvihető 100%-ra (galéria is fullon), annak ellenére, hogy kellő odafigyelés nélkül hamar kifinghatsz, mert a kis energia csíkod bizony nagyon gyorsan leredukálódhat. A kisebb korosztálynak tudnám ajánlani a játékot, mert az idősebbek – hogy is mondta a Márti – elég fáradtnak fogják találni.



Csipi M Lee
csipimlee@576.hu

ÖSSZELOPKODOTT KINCS

MARTIN BELESZÓL!

Két évvel ezelőtt még azt „szóltam volna be”, hogy ne fárasszátok magatokat ezzel a játékkal, mert soksok jobb van nála a PS bőséges platformstuff kínálatában. Akkor is ugyanezt a pontszámot kapta volna – de akkor még voltak komoly vetélytársai, ma meg már nincsenek. Semmi „rendes” game nincs mostanság PS-re (csak a Jinx), éppen ezért most azt mondom, aki még a jó öreg PS-t nyúzza, nyugodtan szerezze be a Treasure Planetet!

TREASURE PLANET

DISNEY INTERACTIVE / MAGENTA SOFTWARE
MÁS VERZIÓ: PS2, GBA

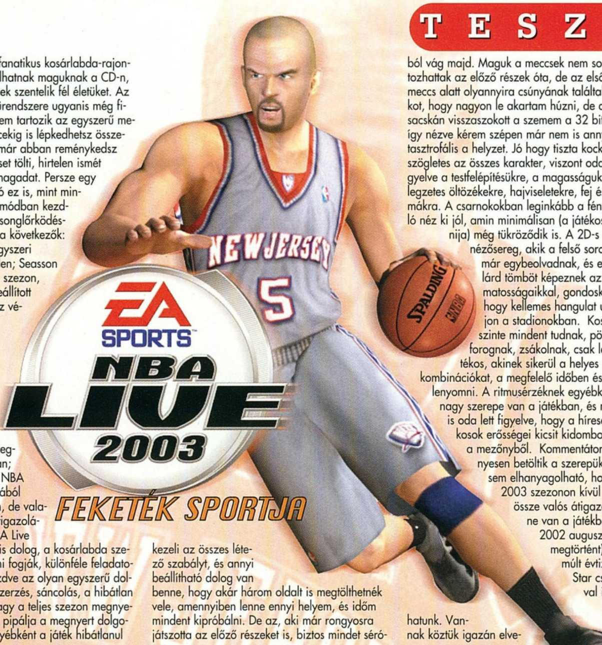
grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1 Játékos
2 memóriablokk
analóg irányító (dual shock)

✔ újrajátszhatod a mozit
× rövid és kiszámítható

6.5 pont

FEKETÉK SPORTJA



Nagyot változott a világ az újgenerációs konzolok megjelenésével, és ennek egyik „szenvedő" alanya a korábban egyeduralkodóként terpeszkedő, ellustult EA Sports, legalábbis ami a sportjátékokat illeti (persze azért ne nyúljatok a zsebkendő után, mesze vagyunk még attól, hogy sajnálnunk kellene őket). Míg korábban szinte csak az általuk kiadott sorozatok aratták le évről-évre a babérokat, mostanság egyre több cég száll be a versenybe, és sok sportszéria a feljövő kategóriából mára már komoly vetélytársa lett az EA-s játékoknak. Elég, ha csak a Winning Eleven Soccer japáni fogadtatására gondolunk, ami messze megverte még az aktuális Fifa programot is. Remélem, hamarosan beindul egy egészséges versengés a cégek között, végre észbe kap az EA is, hogy nem mindenható, és megpróbálja még magasabbra tenni a mércét. Arra már valószínűleg rájöttek, hogy nem engedhetnek meg maguknak olyan luxust, mint annak idején, amikor mereven elzárkóztak a Dreamcastos fejlesztésektől. No nem mintha ennek köszönhetően halt volna be a DC, de az ilyen dogok is nagyban hozzájárultak a korai elhalálozáshoz. (Kíváncsi lettem volna, ha az EA, a Squaresoft, vagy mondjuk a Rare is fejlesztet volna a gépre, akkor is minden így történt volna-e, mint ahogy…) Mindenesetre az új EA játékok szinte az összes létező gépre megjelennek manapság, így kerülhet most górcső alá az NBA Live kétezerhármas sorszámú Playstation verziója. A játék már elég öregnek számít a piacon, mivel már vagy fél éve kint van, de mivel ebben a hónap sem jött szinte semmi fogyasztásra alkalmas PS játék a Márti úgy gondolta berakjuk, mert annak idején kimaradt.

3 PONTOS JÁTÉK

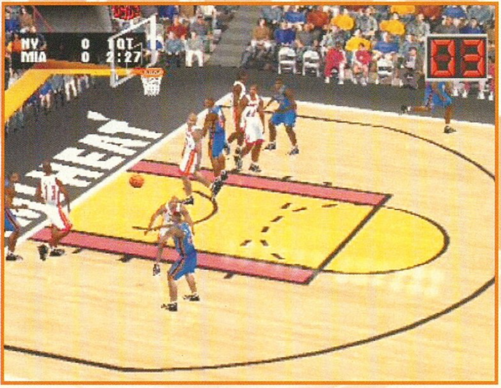
Na jó azért nem, de tény, hogy vagy nagyon régóta nem játszottam PS-es sportjátékkal, vagy valami nagyon el lett szúrva az NBA Live 2003-nál, mert valami iszonyatosan rondának találtam a külalakját. Ennyire azonban ne szaladjunk előre, mert a játéknak vannak egyéb hibái és erényei is jócskán. Az intro jó (valószínű valamelyik PS2-es NBA-t látjuk mozgás közben), ugrál a sok fekete, mint majmok az esőerdőben, arcodba mászva rapel valaki (a kutyafejű lurkó) hogy egy az egy, vagy öt az öt ellen, de a kosárlabda mindenféleképen májer sport. (Mondjuk a kosárlabdát szerintem azok a fekáknak találták ki, akik nem szeretnek dolgozni/tanulni de: 1, nem tudnak rapelni; 2, félnek beszállni a bandaháborúkba; 3, az aktuális NFL ligába már nem fértek bele :)

No de elég a filléres filozófiából, nézzük hogyan is épül fel a játék. A menü szép hosszú, sejtetni engedi, hogy a fanatikus kosárlabda-rajongók mindent megtalálhatnak maguknak a CD-n, már amennyiben ennek szentelik fél életüket. Az NBA Live 2003 menürendszere ugyanis még finoman fogalmazva sem tartozik az egyszerű menetek közé, akár percekig is lépkedhetsz össze-vissza, hogy amikor már abban reménykedsz a játék végre a meccset tölti, hirtelen ismét a főmenüben találd magadat. Persze egy idő után megszokható ez is, mint minden. Számtalan játékmódban kezdhetünk bele a labdazsonglőrködésbe, ezek sorrendben a következők: Exhibitions – gyors egyszeri meccs, bárki-bárki ellen; Seasson – a 2002-2003 NBA szezon, vagy az általad összeállított csapatokkal játszhatsz végig egy teljes idényt; Playoffs – egyből a szezonok végi rájátszásokkal kezdhetünk; 3 Point Shootout – 3 pontos verseny; Michael Jordan 1-on-1 – egy az egy elleni utcai kosárlabda, a város leglepukkantabb pályáján; Practice – gyakorlás; NBA Draft – erre istenigazából nem sikerül rájönnöm, de valami köze az játékos átigazolásokhoz van köze; NBA Live Challenge – faintos kis dolog, a kosárlabda szerelmesei biztos imádni fogják, különféle feladatokat kell teljesíteni, kezdve az olyan egyszerű dolgoktól, mint a labdaszerzés, sáncolás, a hibátlan 3 pontos versenyig vagy a teljes szezon megnyeréséig. A gép szépen pipálja a megnyert dolgokat és jutalmaz is. Egyébként a játék hibátlanul kezeli az összes létező szabályt, és annyi beállítható dolog van benne, hogy akár három oldalt is megtölthetnék vele, amennyiben lenne ennyi helyem, és időm mindent kipróbálni. De az, aki már rongyosra játszotta az előző részeket is, biztos mindet séróból vág majd. Maguk a meccsek nem sokat változhattak az előző részek óta, de az első pár meccs alatt olyannyira csúnyának találtak a játékot, hogy nagyon le akartam húzni, de aztán lassacskán visszaszokott a szemem a 32 bithez, és így nézve kérem szépen már nem is annyira katasztrofális a helyzet. Jó hogy tiszta kockás, meg szögletes az összes karakter, viszont oda lett figyelve a testfelépítésükre, a magasságukra, a jellegzetes öltözékekre, hajviseletekre, fej és arcformákra. A csarnokokban leginkább a fényes padló néz ki jól, amin minimálisan (a játékosok zoknija) még tükröződik is. A 2D-s sprite nézősereg, akik a felső sorokban már egybeolvadnak, és egy szilárd tömböt képeznek az ülőalkalmatosságaikkal, gondoskodnak, hogy kellemes hangulat uralkodjon a stadionokban. Kosarasok szinte mindent tudnak, pörögnek, forognak, zsákolnak, csak legyen játékos, akinek sikerül a helyes gombkombinációkat, a megfelelő időben és ütemben lenyomni. A ritmusérzéknek egyébként is nagy szerepe van a játékban, és még arra is oda lett figyelve, hogy a híresebb játékosok erősségei kicsit kidomborodjanak a mezőnyből. Kommentátorok igényesen betöltik a szerepüket, és az sem elhanyagolható, hogy a 2003 szezonon kívül (az össze valós átigazolás benne van a játékban, ami 2002 augusztus 31-ig megtörtént), az elmúlt évtizedek All Star csapataival is játszhatunk. Vannak köztük igazán elvetemült, irdatlan frizurás arcok is, és a zombivá avanzsált „varázs" Johnson is feltűnik az egyik válogatottban. Elmondható tehát a játékról, hogy a megszokott EA minőséget kapjuk kézhez, amennyiben beszerezzük.

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu







MARTIN BELESZÓL!

Fiókom mélyén lapult ez a CD már hónapok óta, mindig csak tologattam – most viszont, ezekben az ínséges időkben érdemesnek találtam, hogy leteszteljük. Már a PS fénykorában sem voltam az EA-s NBA játékok szakértője, de emlékszem, hogy ez a sorozat mindig is előkelő pontszámokat kapott a Konzol hasábjain. Ez a 2003-as kiadás méltó lezárása (?) egy sikeres Playstationös szériának, úgyhogy aki kedvelte a korábbi részeket, ezt is feltétlenül vegye meg.

NBA LIVE 2003

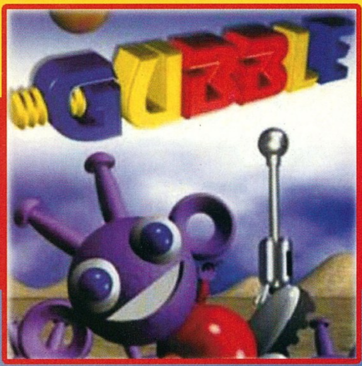
EA SPORTS / EA GAMES
MÁS VERZIÓ: PS2, GC, X

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1–8 Játékos
8 memóriablokk, multi tap adapter
analóg irányító (dual shock)

✔ megszokott minőség
× kosárlabdás hattyúdal

8 pont





CSAVAR GO!

A múlt hónapban több szívhez szóló e-mailt is kaptam, amikben mindenki a maga sajátos stílusában – értelmesen, civilizáltan, illetve volt, aki egy kicsit drasztikusabban akart volna az arcomba mászni, megjegyzem sikertelenül – próbálta a tudtomra adni, hogy egy tudatlan komplett idióta vagyok, mert fogalmam sem volt arról, hogy a Big Bear in a Blue House című mesét kis hazánkban is vetítik a Minimaxon, és miként lehet, hogy én azt nem ismerem? Nos úgy, hogy nem nézek egy dedósoknak való csatornát :) A Gubble-nél is valószínűleg blamálni fogom magam, mert halovány pukim sincs, hogy ki ez az idétlen kis zöld gnóm, aki ugyanúgy néz ki, mint egy űrlény, mégis a Földön él, és a földön kívüliek rabolják el, hogy aztán egy nagyon titkos és nagyon távoli bolygóra hurcolják el a csészealjukon. Ott aztán a nagyon titkos és perverz kísérleteik után a még titkosabb céljaikra használják fel. Arra azonban senki sem számított, hogy a kisöreg magával hozta a kedvenc titkos szerszámkészletét is, és elkezdi darabjaira szedni az idegenek bolygóját. Gondolom Amerikában ez egy jól menő gyerekbutító rajzfilmsorozat és a játék is a negyedik szériából készült, amit már vetített az összes műholdas csatorna a világon, csak nálam maradt ki. A játék egyébként egy logikai stuff, ahol a képernyőn kis 3D-s utakból, lépcsőkből és különféle terepágyakból álló pályák vannak. A szintek csokorba vannak gyűjtve és pályaválasztó helyszínekről lehet őket elérni. A kis sutyerákot irányítva először az ellenfeleinket elkerülve fel kell szednünk az épp aktuális szerszámot, majd ezzel ki kell szerelni az összes padlóba ágyazódott objektumot. Értelemszerűen a kalapáccsal a szögeket tudod kihúzni, a csavarhúzóval a csavarokat, a fúróval pedig a...a...na mondd már...a szegecseket (kösz Fater, mert ez most tényleg nem jutott eszembe). Az ellenfelek felett át is lebeghetünk, illetve a szerszámokat megpörgetve vissza is lökhetjük őket abba az irányba, amerről jöttek. Az idegenek egyébként meglepő módon mindenféle fogaskerékből meg idétlen bogarakból robotokból állnak. Vannak speciális ikonok is a pályákon, ezek általában az energiánkat töltik vissza, vagy speciális pályákra visznek. A teljesített szintek után aztán, ha ügyesek voltunk, nem sérültünk és még a pályarekord időt is megdöntöttük egy halom jutalompont hullik az ölünkbe. Nagyon funkcionális és randa a grafika, semmitmondóak a zenék. Az egész egy nagy Pac-Man utánérzés, csak jóval szegényesebb, ötlettelenebb, gyengébb kivitelben. Ráadásul a főszereplő is egy idegesítő kis furkó.



CSIPI M LEE
csipimlee@576.hu

GUBBLE

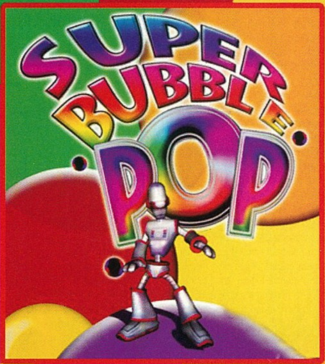
MIDAS / MUD DUCK
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	siralmas
játszhatóság:	jó
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	siralmas
hangulat:	siralmas

1 Játékos
1 memóriablokk
analóg irányító (dual shock)

✔ logikai
× igénytelen

2 pont





GÖMBVADÁSZAT

„Némá' egy újabb Jaleco játék Playstation-re!" – gondoltam magamban. mikor megláttam a jellegzetes logót a játék indításakor. Nem hiszem, hogy túl sokan lennének, akiknek ismerősen cseng a cég neve, pedig a fiúk nem ma kezdték az ipart, hiszen az első játékaik még NES-re jöttek ki. De megemlíthetném a Playstationös Brahma Force-t, vagy a Nectaris Military Madness-t is, ami egy körökre osztott stratégiai játék volt (tök hasonló a Panzer meg az Allied Generalhoz, sajnos egyik Konzolban sem írtunk róla, pedig ilyen játékokból elég kevés volt PS-en), és ha jól tudom, valami közük van az XBox-os Nightcasterhez is.

Miután végzett a gép a memóriakártyánk bedetektálásával, egy elég pixeles menübe kerülünk, ahol egy robot meg egy hasonlóan kocka felépítésű csajszi ropja a táncot, valami diszkós popzenére, úgyhogy ha valaki itt kérdezi meg tőlem, egyből rávágtam volna, hogy a Super Bubble Pop egy táncolós zenei reflex játék. A Jukebox-nál belehallgatsz az összes audio trackbe, nem mintha valamelyik is kiemelkedő alkotás lenne, de ha már valaki vette a fáradságot és megírta őket, legalább említsük meg a létezésüket. Az előbb lefestett két szereplő közül választhatunk (itt még mindig sanszos volt a táncolós kategória), a másik kettőért bizony rendesen meg kell küzdenünk, aztán jöhet a gyakorlás vagy a három nehézségi fokozat egyike. Itt jön a meglepi a program nem táncolós, hanem egy Bust a Move féle gömbleszedős logikai cucc. Adva van egy négyzetekre osztott 3D-s terep, amiken oszlopokban vannak elrendezve a különböző színű golyók, és nekünk a megjelenő színű golyókat kell úgy az oszlopokba lőnünk, hogy három egyforma színű kerüljön egymás mellé, akkor ugyanis eltűnik az oszlop. Ez azért jó nekünk, mert bizonyos golyóoszlopok tetején csillag alakú tokenek pihennek, amik csak arra várnak, hogy megszerezzük őket és továbbengedhessenek a következő pályára. Persze nem csak a gömbök színeivel kell variálnunk, mert néhány pálya után, új elemekkel bővül a játékmenet, ilyen például a kőtömb, vagy a kőgolyó mait szét kell lőni. De lesznek majd több színű golyók, és még számtalan az életünket megkeserítő, plusz az agytekervényeinket megmozgató dolgok is. A játék egyébként TÉNYLEG csak egy Bust a Move klón 3D-ben, ami meg ugye alapban egy Tetris utánérzés, tehát a programot csak azok szerezzék be, akik órákig el tudnak játszogatni egy ilyen egyszerű kis logikai programmal. Grafikailag semmi az anyag (amúgy is elegem van már az egy képernyős játéknak csúfolt programokból), néhány színes gömb és ennyi, a zenékről meg már írtam. Elég kevés ez így nekem.



CSIPI M LEE
csipimlee@576.hu

SUPER BUBBLE POP

JALECO / RUNECRAFT
MÁS VERZIÓ: GBA, GC, X

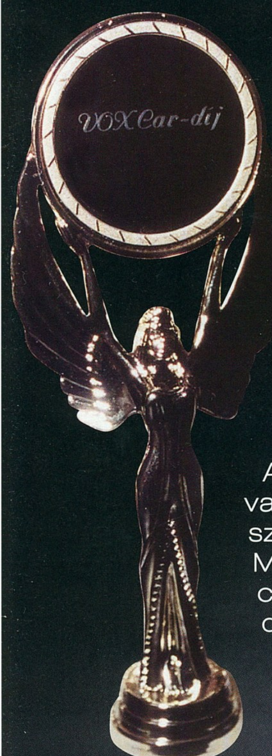
grafika:	siralmas
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	elmegy

1-2 Játékos
1 memóriablokk
analóg irányító (dual shock)

✔ logikai
× kevés

3 pont

Szavazz Te is!



Szavazz az év kedvencére!

A harmadik VOXCar™-díjátadón ismét te választhatod meg az év külföldi és magyar kedvencét!
Az év külföldi kedvence kategóriában arra a külföldi sztárra /színésznőre, színészre vagy filmkészítőre/ add le voksod, aki az elmúlt 12 hónap során a legemlékezetesebb pillanatokat szerezte neked a moziban.
Az év magyar kedvence kategóriában arra a Magyarországon született és tevékenykedő kedvencedre /színésznő, színész vagy filmkészítő/ szavazz, aki szintén felejthetetlen filmes élményt szerzett az elmúlt 12 hónapban.

A kedvenceidre szavazni a VOX-Online-on /www.vox.hu/ vagy a VOX mozivonalon /06-30-30-30-VOX/ lehet, ahol a szavazás részleteiről bővebb felvilágosítást is kaphatsz.
Minden szavazó sorsoláson vesz részt és filmes ajándékcsomagokat vagy belépőt nyerhet a harmadik VOXCar™-díjátadóra és az azt követő exkluzív partyra.

Küldd el szavazatodat április 15-ig és talán te leszel azon szerencsések egyike, aki együtt bulizhat az év külföldi és magyar kedvencével!



VOX mozimagazin®

smart

06 (30) 30 30 VOX
06 (30) 30 30 869

VOX ONLINE

MÁRCIUS 20-TÓL KERESD A VOX MOZIMAGAZIN® OSCAR SZÁMÁT,
ÉS HA SZERENCSÉS VAGY,
TIÉD LEHET A harmadik VOXCar™, AMI EGY smart

A kifejezetten hosszúra nyúlt Eternal Darkness leírás után, megfáradt kezekkel és jócskán letompult aggyal álltam neki játszani a Sol Divide-dal, aminek az lett az eredménye, hogy olyan elemi dolgok felett siklott át a figyelmem, mint például a lövés, meg a gyógyítás. Csak néztem ki a fejemből, ahogy a kismillió csontvázharcos kismilliárd lövéssel lepusztít már az elő pályán, én meg hiába ütögetem őket a bazinagy kardommal, csak nem akarnak csontjaikra hullani. Hamar véget is vetettem a hepajnak egy jól irányzott rúgással, ami egy szerencsétlen véletlen folytán nem a Playstationt találta el, hanem a GC leltárhoz kapott egymás hegyén-hátán tornyosuló GC játékokat, amik összeborultak, mind kiesett a tokjából és szanaszét karcolódtak. Amikor felálltam, sikerült ráborítanom az üdítős üveget is. (Remélem Márti ezt már csak akkor olvasod, amikor már visszakerültek a boltba a játékok :)

Visszatérve a Sol Divide-hoz; befásultan nem igazán értettem, hogy mit eszik az eredetileg japáni game-en a Márti. De mivel megkért elmondom, hogy a SD egy nagyon régi program, ha jól tudom még 1997-ben jött ki a japán játéktermekben, majd rá egy évvel követte ugyanott a Playstation és a SEGA Saturn(!) verzió. Szóval egy igazi őskövület, a dolog aktualitását az adja, hogy 2002 végén sikerült végre a Psíkyo-nak befejeznie a „fordítást" és nemrég debütált a játék Amerikában. Annyi álljon még itt, hogy Japánban a Psíkyo egy elég patinás cégnek számít, legalábbis ami a két dimenziós oldalra gördülő lövöldözős játékokat illeti, pl. a Raiden Fighter is az ő nevükhöz fűződik. A CD-re nem csak az eredeti játéktermi automata ROM-ja lett feljavítva és felégetve, hanem egy új, történetorientáltabb, kicsit szerepjáték beütésekkel rendelkező játékmód is.

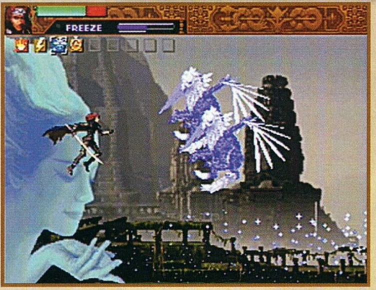
Az Arcade-ot játszhatjátok ketten, akárcsak anno a japáni termekben a vállalkozó kedvű fiatalok. (Bár ha én japán lennék, csak az iskolás egyenruhás csajokat kergetném egész nap, nem pedig 2D-s játékokkal múlatnám az időm és a pénzem). A nehézség és a három szereplő szelektálása után következhet a világtérkép, ahol helyszínről helyszínre haladva kell végigverekedned magad a sok fantasy jellegű ellenfélen. Néha alkalmad lesz majd két adott város/kastély (?) között választanod és így a sztori mellékszálait is felgöngyölítheted.

A háttér előre letárolt képekből áll, amik közepes minőségűek, de legalább változatosak: katakombák, kastélyok alagsorai, barlangok, épületek feletti repkedések, sivatag színesítik az életedet, szóval van minden, mint a jó boltban, az egyik helyen még „Jawa" homokjárókat is láthatsz :)

Mint már mondottam, mindenféle fantasy jellegű ellenfelek hemzsegnek a szinteken, lovagoktól elkezdve, varázslók, csontvázak, hibrid mutáns keverék lények, madarakon lovagló harcosok, rovarszerű szörnyek, nagy egyszemű gömbök, a főellenségeikig bezárólag, és mind a te szárnyaidat szeretné megtépázni. Lőnek, sugaraznak, bombáznak, nyilaznak, neked repülnek, szurkálnak, csapkodnak, minden, amit csak el tudsz képzelni, úgyhogy a túlélésed nagyban függ attól, hogy mennyire ügyesen kezeled az irányítót és milyen gyorsak a reflexeid (mint minden klasszikus shot'em up-nál).









FŐELLENSÉG-FŐELLENSÉG HÁTÁN

A másik dolog, ami fontos: nagyon hamar ki kell tapasztalnod, hogy melyik típusú szörnyet mivel érdemes támadni. Vannak, akiknek jobban ártanak a külső fizikai behatások, náluk a „közel-megyek-hozzájuk-és-jól-kupán-vágom-a-kardommal" metódus válik be (X gomb), de vannak, akik a lövöldözést nem szeretik (Háromszög), és vannak a varázslatra érzékenyek is (Kör). A varázslataidat, az élet- és varázserődet is igen egyszerű módon tudod szinten tartani, ha felveszed a szörnyekből kivert rúnákat (ezt szót nem akarom többször hallani! :), ikonokat, pergameneket, italokat. Elég alap mágiák vannak a játékban (tűz, szél, fagyasztás), ezt is ki kell tapasztalni, ki ellen a leghatásosabbak, de vannak brutálisak is, mint pl. az, amelyik akár egy főmufti enerdzsijét is képes nulláig leszedni. Az Original módban ez egy kicsit másképp működik, ott a szörnyekből kincsládákat verhetsz ki, amiket az invertory-ban csekkelhetsz le. Amit nem használsz el, az a pályák végén megmarad és még le is pakolhatod. Itt egyébként menteni is tudsz a szintek végén, és fejlődnek a tulajdonságaid, mint pl.: a védekező és támadóképességeid, de a lövésedet is upgrade-elheted. Csinálj meg sok pályát a tizenhétből és még a tárgykapacitásod is növekedni fog! Nem elhanyagolható, hogy sokféle cucc kiverhető az ellenfelekből, vannak speciális cuccok is, pl. az a gyémánt, amivel szorult esetben visszateleportálhatod magad a trónterembe, vagy a mágikus ékszerek, amiket magadon hagyva megvédenek a mérgezéstől, és egyéb káros tulajdonságoktól. (Ez a teleportáció egyébként nem utolsó dolog, mivel ha meghalsz, elveszíted az összes addig nálad lévő tárgyaidat is.)



Amitől a falnak fogsz menni az a gameplay. Egyszerűen ordít róla, hogy kifejezetten a japánoknak készült; ők imádják ezt, ha 6 egyre keményebb főellenség jön a félperces pályarészek után, és mindet egy életerővel kell leverned. Még csirke fokozaton is baromi kemény a játék, százhetvenkilencszer kell újrakezdeni minden pályát, hogy abban az esetben, ha mákos voltál, és elkerültek a mindenfelől záporozó lövedékek, továbbjuss. Az se emeli az értékét, hogy hiába tudsz berepülni (mert ugye itt minden pálya a levegőben játszódik) az ellenség mögé, a karakteredet nem tudod megfordítani, hogy hátba támadd őket. Amúgy nem lenne semmi probléma a játékkal, mert azért ez a grafika, játékmenet, ezek a főellenségek szépek lehettek a kilencvenes évek derekán, de ma már teljesen elavultak, az egész műfajjal együtt. Megjegyzem, amikor a Márti rágerjedt és odaadta, teljesen meg voltam győződve róla, hogy egy 3D-s játékot kapok majd kézhez, de nem; ez is csak egy a számtalan PS-es tucatprogram közül.

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu

MARTIN BELESZÓL!

Ha shooter, akkor 2D! Ez az én filozófiám. Lehet oldalscroll, lehet függőleges scroll, de mindenképpen 2D. Nem tapasztaltam, hogy az R-Type vagy a Twin Cobra óta elő tudtak volna jönni jobb ötlettel a cégek – de leginkább nem is próbálkoznak. Persze, ez nem mentség a Sol Divide gyengeségeire. Nekem a game túl kaotikus volt, sokkal jobbak is vannak a PS kínálatában…

SOL DIVIDE

XS GAMES / PSÍKYO

MÁS VERZIÓ: SATURN

grafika:	közepes
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-2 Játékos
1 memóriablokk
analóg irányító (dual shock)

✔ klasszikus darab
✕ mára már elavult

6 pont


ÉS TE MÁR EGY SIMA GÖRDESZKA
PÁLYÁTÓL IS BEJEDTÉL?
„PlayStation" és „PS2" a Sony Computer Entertainment Inc. bejegyzett védjegyei. Minden jog fenntartva. © 2002 Disney. Minden jog fenntartva.
PlayStation 2
Disney's Treasure Planet
PlayStation
PlayStation 2
AZ IJESZTŐ ÉLET
AZ IZGALMAS ÉLET
A HARMADIK ÉLET

Devil May Cry 2

SÍRÁS LESZ A VÉGE....

„KÉPZELT RIPORT..."

A stúdióban sürgő-forgó emberek hurcolják a kellékeket, végzik a dolgukat. Lassan kezdetét veszi az adás felvétele, sorra csendesednek el a jelenlevők...a kamerák zúgása uralkodik el a kis termen. Az asztalnál két ember ül. Egy kérdező...és a kérdezett. Az interjúalany belekortyol az előtte gőzölgő kávéba, szüksége is van rá ezen a korai órán. Egyesek még az igazak álmát alusszák, amikor ők már a műsort készítik. A háttérben egy nagy kivetítő lett felállítva. Idáig csak üres vászon volt, de a következő percekben már különböző képek elevenednek meg rajta. Támadó szörnyek, démonok...varázslatok, valamint egy magas férfi, akinek hosszú pengéjű kard van a kezében. Időnként elővesz valami lőfegyvert, hogy azzal irtsa a feléje közeledő hordát. Azután felszalad egy ház falára, hogy onnan továbbszaltózva essen neki a három ember nagyságú ördögnek, ami energiacsóvákat küld a főhősre. A kérdezett ennél a jelenetnél alig láthatóan elmosolyodik...tetszik neki a fehér hajú főszereplő stílusa. Azonban nincs idő a látvánnyal foglalkozni, nem is nézi tovább a kivetítőt, inkább megköszörüli halkan a torkát, és várakozón tekint a riporterre, ezzel is jelezve, hogy felőle kezdődhet a riport. A riport, aminek témája a képernyőn harcoló fiatalember...illetve a Capcom kiadó legújabb videojátéka...



A MÚLT...

– Üdvözöllek a stúdióban... Köszönöm, hogy elfogadtad a meghívásunkat, és nagyon remélem, hogy jól fogod magad érezni nálunk a következő egy órában...

– Inkább én köszönöm a megtiszteltetést, hogy itt lehetek veletek... Azonban úgy gondolom, hogy térjünk mihamarább a lényegre, ne raboljuk a nézők idejét.

– Rendben. Ami miatt ide hívtunk, az a következő... Volt ugye annak idején egy nagysikerű játék a PS2 gépre. A címe Devil May Cry. Ennek jelent meg most a folytatása. Mit kellene tudnunk az elődről? Mi volt a siker oka, valamint mi volt a program lényege?

– Nos... A DMC eredetileg nem úgy létezett, mint egy fejlesztői projekt, a kiadónál dolgozó programozók a szintén nagy múltú Resident Evil sorozat legújabb epizódján munkálkodtak, amikor úgy gondolták, hogy a félkész állapotban lévő játék már túlszárnyalta a cím adta lehetőségeket, ezért azon kezdtek el ügyködni, hogy mit lehetne kihozni ebből az új ötletből. A végén úgy döntöttek, hogy a gótikus környezet, a történet, na meg a karakteres főhős megér egy mindentől független próbálkozást. Így született meg 2001 harmadik negyedében a Devil May Cry. A megjelenéskor pedig nem várt hisztéria robbant ki a program körül. Mindenki ezzel akart játszani, mindenki erről akart írni. A félig démon, félig ember Dante megfogta a játékosokat, ahogy maga a harcok stílusa is.





– Miért? Mi volt benne olyan különleges? Mit kellett csinálni, illetve hogy nézett ki ez a valóságban?

– Az alap teljesen egyszerű volt. Emberünk...Dante egy démonvadász, akinek új feladata akadt. Munkájának végzése közben egy várban és annak környékén kalandozhattunk. Azonban ezt nem a szokásos „túlélő horror" stílusban kell elképzelni, a hangulat inkább akció-kaland jellegű volt, a képi világban némi Mátrix hatással. Érdekes elegye lett ez a gótikus világnak, na meg az említett film pózőrködéseinek. A program grafikus motorja természetesen teljes 3D-ben pompázott, és csak az talált kivetnivalót benne, aki valamiért nagyon nem csípte a gépet, vagy a kiadót, esetleg a műfajt. A főszereplővel különböző vágó és lőfegyvereket vehettünk igénybe...mindezt pedig iszonyatosan pörgős akciók alatt. Dante nagyon laza – ismétlem magam – pózőr hozzáállása csak erősítette bennünk a hitet, hogy ő egy nagyon cool arc. Pont olyan, amilyenek mi szeretnénk lenni egy hasonló helyzetben...egy hasonló világban.

– A küzdelmeken kívül nem is kapott más szerepet? Mert akkor azért egy kicsit unalmas lehetett az aprítás egy rövid idő után...

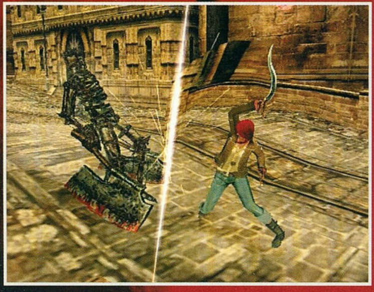
– Azért ez nem teljesen így van. Különböző speciális mozgásokat, démoni erőt, új fegyvereket lehetett beszerezni, ahogy haladtunk előre, azon kívül pedig elrejtve fellelhettünk titkos küldetéseket is. Ezek mellett érdemes volt keresgélni a „piros gömböket", amik a legkülönbözőbb helyekre lettek eldugva az orrunk elől. A leölt ellenfelek után is járt egy kevés, valamint a szétüthető tárgyakban is ott figyeltek, de az igazán izgalmas az volt, hogy eldugott, nagyon magas platformokon is lehetett keresgélni őket. Természetesen fel is lehetett használni ezeket a későbbiekben, mint fizetőeszközöket a speciális képességekért és a fejlesztésekért. A legvégén pedig, amikor már azt hittük, hogy vége a történetnek, nekiállhattunk két nehezebb fokozatban is a játéknak, majd új karakterekkel bővült a választékunk. Egyszóval volt bőven kihívás, csak türelem kellett hozzá. Amúgy ha valaki nagyon érdeklődik a téma iránt, az lapozza fel a Konzol magazin 43. számát, amiben a főszerkesztő egy elég terjedelmes cikkben közölte le a program minden fontos részletét és végigjátszását...

– Rendben... Köszönöm a felvilágosítást... Most pedig térjünk át az aktuális kérdésekre, vagyis a második részre...

...ÉS A JELEN.

– Hogyan folytatódnak Dante kalandjai? Mi történik a folytatásban?

– Mint azt tudjuk...az ördög soha nem alszik. Ez a kijelentés a kettes epizódban is megerősítve látszik, ugyanis felbukkan egy újabb sötét figura, Arius. Természetesen ő is a világ ura akar lenni, valamint bosszút akar állni a démonvadászon, annak korábbi tettei és vérvonala miatt. Az Alvilág erejét felhasználva erősödik egyre jobban, majd pár relikviát felhasználva, szentségtelen ceremóniák közepette akarja megnyitni a Démonvilág kapuját, hogy így eressze rá a világra a túlvilági hordákat. Dante ezt akarja megakadályozni... Azonban belekerül a történetbe még valaki. Ez a személy a Lucia névre keresztelt lány, aki szintén misztikus családi kötelékekkel rendelkezik. Édesanyja városát lerombolja Arius, miközben az ereklyék után kutat, így Matier, az anyuka kéri lánya és Dante segítségét. Csak ők ketten képesek megállítani Ari-







us-t, annak pusztító őrjöngésében és abban, hogy a világra szabadítsa gyilkos hordáit. Ennyi jórészt a sztori, persze közben vannak kisebb kavarások…mint például az is, hogy Arius azt állítja, Lucia nem rendelkezik semmi emberi múlttal, ő csak egy Arius rengeteg ördögi teremtménye közül. A játék végére azért nagyrészt mindenre fény derül…

– Változott valamit a folytatás? Vagy csak egyszerűen hozzápakoltak valamit az eredetihez?

– Nem. Azért természetesen elég sokat változtattak az elődhöz képest. Ugye eleve két karakterünk van, ami miatt rögtön két DVD lemezt is hazavihetünk, amennyiben megvesszük a játékot. Az egyik korongon Dante, a másikon pedig Lucia kalandjait élhetjük át. Történetük kapcsolódik természetesen, de vannak eltérések is. A másik, ami fontos újítás, hogy elég sok helyszínen játszódik a sztori. Egy középkori faluba látogathatunk el, azután egy jelenbeli metropoliszba, egy fúrótoronyra a tengeren, vagy megtekinthetünk ősi romokat, sőt, még a Démonvilágba is átruccanhatunk néha. Ez elég fontos, mert a játékosok szeretik a változatosságot. Ezt a fejlesztők akkor is figyelembe vették, amikor megalkották az ellenségeket. Szinte csak új kreatúrák tűnnek fel, ahogy haladunk előre, bár azért találkozhatunk régebbi ismerőssel is, ilyen Phantom is, a skorpió-pók keverék démon…aki szerintem elég sok embert megfogott dühöngéseivel az első részben. Aztán ott vannak az új képességek, lehetőségek, fegyverek is, amik együtt járnak egyszer az új karakterrel, valamint Dante megreformált mozgáskultúrájával.

– Hmmm… Ez elég jól hangzik. Gondolom, tudsz nekünk tartani egy rögtönzött kis bemutatót, amiben elmagyarázod nekünk és a nézőknek, hogy mik a lehetőségeink mozgás, harctechnika terén…

– Természetesen… Csak egy gép kell hozzá, na meg a lemez, bár ahogy elnézem, mindenre gondoltatok, és a kivetítő alatt már be van pakolva minden…

– Csak rád várnak.

AZ IRÁNYÍTÁS

– Nos… Mint láthatod, a kezdőképernyőn semmi érdekes nincs, csak az alapbeállítások, valamint az új játék kezdése és a régi betöltése. Erre nem is fordítok több időt, nézzük magát a programot. Akit látsz, Dante. Vele fogok most mindenféle akrobatikus mutatványt végrehajtani. Az iránynyilakkal és a bal analóg karral mozoghatsz, a jobb analógnak nincs funkciója. Az X az ugrás, a Körrel pedig szaltózhatunk, csak valamelyik irányt kell megadni hozzá. Ez egyébként az akciógomb is alapesetben, avagy ezzel mehetsz be az ajtókon. A Négyzettel az aktuális lőfegyvert süthetjük el, a Háromszöggel a szúró, vágófegyverekkel kezdhetünk hentesmunkába. Amikor ellenfél látható a képernyőn, elég megnyomni az R1 gombbot, máris célba lett véve az illető. Az L2-vel egyébként bármikor váltogathatjuk a nálunk található lőfegyvereket. Már csak egy használható gomb maradt, ez pedig az L1, amivel démonná tudunk változni, így ezzel együtt speciális képességekre tehetünk szert. Ez idáig egyszerű. Most megmutatom neked a kombinációkat, meg a trükkösebb mozgásokat is. Ha felugrasz a levegőbe, és ott újra nyomsz egy X-et, akkor még magasabb pontokra tudsz feljutni, de megteheted ugyanezt a falak segítségével is, avagy nekik ugrasz, majd onnan elrugaszkodva tovább… A levegőbe feljutva egyébként jópofa akciókat lehet bevinni, ilyenek a következők. Duplaugrásból lecsapással extrán erős vágást vihetünk be az ellenfeleknek, valamint hasonlóképpen használva a pisztolyt zuhanórepülésből irthatjuk a támadókat. Ez utóbbi elég jól néz ki. Egyébként meg…ha már a kardcsapásoknál tartottunk. Vágás közben nyomjuk le az előre, vagy a hátra irányt, máris kellemes kis ütést vihetünk be bárkinek. A Kört is érdemes falaknál alkalmazni, mert így kedvünkre futkoshatunk rajtuk úgy, hogy azt még Spiderman barátunk is megirigyelhetné. A képernyőn a következő információkat tekintheted meg. Harc közben, vagy a célzás használatával megjelenik pár dolog a tévéden. A bal felső sarokban az életerőd látható, alatta pedig a démoni erő. Ez először teljesen üres, majd harc közben kezd telítődni. Amikor beszíneződik, használhatod. A csíkok mellett ott van még a medáljaid emblémája, bár ezekkel nem sokat kezdhetsz. Amikor ellenfél tűnik fel, az életerejét a bal alsó sarokban figyelheted. A jobb oldalon, felül pedig a piros gömbök száma látható. Gondolom, minden világos…még most is. Most térjünk át a démon létformára. Ebben az alakban mindig attól függenek a képességeid, hogy éppen melyik medálod van használatban. Van, amelyikkel repülni tudsz, ha lenyomod az X-et, de van olyan is, amitől alapból gyorsabb, vagy erősebb leszel. Ezt mindig te választod meg. Ugrás-repülés közben érdemes a kardot használni, mert akkor nagyobbat sebezhetsz az elhajított pengével. Démonként folyamatosan regenerálódsz, bár nem nagy mértékben. Ebben a különleges állapotban csak addig lehetsz, amíg el nem fogy a csíkban mért démoni erő, utána visszaváltozol emberré. Ezek lennének a mozgások. Van még két gomb, ami nem lett bemutatva. A Start csak a szokásos menüt rejti, kiléphetsz, újra kezdhetsz, megnézheted az opciókat. A Select már izgalmasabb. Ebben a menüben térképet láthatsz az aktuális helyszínről, elmentheted az éppen végzett küldetést – bár ezt minden egyes befejezett misszió után megteheted… –, kutathatsz a tárgyaiddal, varázslataiddal, ellenfeleiddel kapcsolatos információk között, valamint felhasználhatod a nálad található extrákat, eszközöket. Az Item pont alatt azok a cuccok vannak, amiket a küldetések végén, vagy a pályákon található angyalszobroknál vásárolhatsz meg a piros gömbök felhasználásával. Ezek életerő növelők – már nem csak egy lehet belőle nálad –, démoni energiát adnak, feljebb viszik a lehetséges értékeidet, újraélesztenek elhalálozáskor, és hasonlók. Bővebben ezekről is olvashatsz az említett számban. Az Equip pont alatt pedig a fegyvereidet választhatod meg, na meg azt, hogy melyik amulettet használod éppen. A fegyvereket szintén a missziók végén és az angyalszobroknál fejlesztheted, az amulettekkel ezt nem lehet megtenni, ezekkel a küldetésekben futhatsz össze.

Nagyjából ennyi lenne… Van valami kérdésed esetleg?

– Nem, köszönöm… Mindent megtudtunk a nézőkkel,





amit akartunk. Azt hiszem, visszatérhetünk a fő kérdéshez, ami a változtatásokkal, újításokkal kapcsolatos. Szeretném pontosan tudni, hogy mi maradt meg az első részből és mi az, ami újdonság...

AMI BENNE VOLT...

– Ami ugye a korábbi részben is tapasztalható volt... Először is ott a pörgős hangulat. Ez továbbra is megmaradt. Folyamatos akció tartja éberen a játékosok reflexeit, ráadásul még látványosabb formában, mint az elődnél. Ez egy nagyon jó dolog és ez a program egyik fő húzóereje. A másik ilyen fő húzóerő maga Dante. Ez a fickó nagyon ott van. Pörög, ugrik, szaltózgat, fogja a két fegyvert és úgy öli az ellenfeleket. Ráadásul néha be is szólogat főbb rosszakaróinak. Arius is megkapja a magáét a döntő küzdelemben. Teljesen legyengülve motyog maga elé, érzi, hogy elérkezett a vég, majd kijelenti...ő király lehetett volna. Erre Dante felhúzza a szemöldökét... „Király?" – kérdezi. Odaugrik, majd azt mondja – „Akkor itt a koronád..." – és lecsapja a démont. De a dumái mellett a pózőr megmozdulásai is nagyon komolyak. A történet végén, amikor a Démonvilágban küzd a tűzlény ellen, akkor is elég látványosan teszi el láb alól szerencsétlen támadóját. Feldobja a kardját, azután eltűnik. A lény keresi, nézelődik. Egyszer csak oldalra néz – és Dante pisztolya néz vele farkasszemet. A főszereplő meg csak lazán ott álldogál mellette, majd a meghökkent démonba ereszti a tárat. Szerettem az ilyen jeleneteket. Persze nem csak ezek a régiek. Ott vannak a felszedhető, vásárolható tárgyak is. Ezek már mind szerepeltek az első epizódban is, szerencsére így nem kell sokat foglalkozni az alapot jelentő extrák megismerésével. A piros gömbök hajkurászása is megmaradt, valamint a titkos helyszínek is visszaköszönnek. Bár most már nem titkos küldetésekként vannak szerepeltetve, hanem titkos szobaként, de a lényeg ugyanaz. Le kell ölni minden jelenlévőt, majd felszedni az életerőt, a piros gömböket, a démoni erőnövelőt, na meg az ajándék Blue Orb darabkát. Nem változott az sem, hogy bizonyos pályarészeken csak úgy juthatunk át, hogy megölünk mindenkit, vagy felhasználunk egy bizonyos számú piros gömböt. Valamint a DMC tízparancsolatának némely része sem változott...ezek pediglen a következők. Keresd a piros gömböket (harcolj sokat), mert vásárlás nélkül nem boldogulsz! Amikor csak lehet, változz át, és úgy bunyózz! Amikor csak van rá pénzed, vegyél Purple Orbot, hogy tovább maradhass átváltozva! Próbálj felugrani mindenhova! Ki tudja, mit fogsz találni. Végül: nincs lehetetlen, csak tehetetlen... Ezek a legfontosabbak. Ami pedig ismételten nem változott...és ez jó... Phantom továbbra is az ellenfelek közt található! Nem is tudom, mi lenne velünk nélküle...:-)

– Most akkor halljuk az újításokat...

...ÉS AMI NEM

– Újítások... Legszembetűnőbb a duplakarakteres megoldás. Ez lehetővé teszi, hogy egyazon történéseket két különböző szemszögből is megtekinthessünk. Ez általában pozitívum. Az azonban kár, hogy Lucia személyisége jóval fakóbb, mint a főszereplőé...emiatt nem partnerként, inkább csak árnyékként lehet őt tekinteni. Általában csak megyünk a Dante által már megismert helyeken és rutinosan végezzük a feladatokat. Mondjuk az utolsó küldetés miatt ezt érdemes is megtenni, mert ott vár ránk némi újdonság, izgalom. Amúgy gyenge karakter. A vizes pályáitól pedig a hideg futkosott a hátamon. Természetesen újdonság a már említett új mozgáskultúra is. A falra felszaladgálás például nagyon jó ötlet szerintem. Tetszik az is, hogy Dante egyszerre mindkét kezét használja. Ha lövünk egy ellenfelet, csak rá terelődik a figyelem. Azonban ha közben közeledik valaki, Dante mindkét irányba tüzelni kezd. Látványos... Az elődtől különbözik részben a pályák felépítése is. Most már nem nagyon találhatunk olyan feladatot, hogy valamivel ide-oda kell szaladgálni, lényegesen egyszerűbb lett a játékmenet...szinte teljesen lineáris utakat járhatunk be. Mondhatni, teljesen minimális szinten kell a fejünket használnunk. Ez az egyszerűsödés a képességeinkben is megmutatkozik. Fejleszteni ugyan lehet továbbra is a fegyvereinket, de a speciális képességeinket már nem megvásárolni kell, ezeket a medálokkal együtt megszerezzük. Amúgy meg a fegyvereket sem nagyon muszáj fejleszteni, mert alapváltozatban is eléggé erősek ahhoz, hogy végig tudjuk verekedni magunkat a küldetéseken. Ezek nem igazán pozitívumok, mert teljesen leegyszerűsítették a programot. Nem is tudom, mi van még... Ja, igen...még egy dolog. A főellenfeleket az első részben általában háromszor kellett leverni. Most van, akivel csak egyszer találkozunk. Ez azonban nem probléma az előbb említettekkel ellentétben.



– Hmmm... Köszönjük ezeket az információkat. Most a tényeket hallhattuk, na meg a lehetőségeinket. Azonban kíváncsi lennék a saját, tesztelői véleményedre, eredményezésedre is...

ÖSSZEGZÉS, ÉRTÉKELÉS

– Örömmel... Elvégre ezért is vagyok itt. Nem nagyon vagyok gondban az értékeléssel, bár kicsit féltem attól, hogy mit fogok kitalálni egy olyan játékkal kapcsolatban, amit egyesek porig aláznak, mások az egekig magasztalnak, megint mások számára pedig teljesen érdektelen. Végigjátszottam mindkét történetet, és végül elég tiszta képet kaptam. Grafikailag semmi probléma nincs a játékkal. Már az első rész is gyönyörű volt, de ez még azon is túltesz. A helyszínek magukkal ragadnak, egye-





dül a fúrótoronnyal volt bajom, mert túlzottan Resident Evil érzés kerített hatalmába, amikor ott kalandoztam. Ezen kívül végre több CG animációt is megtekinthetünk a történet előrehaladásával, és ezek igen kellemesek lettek. A játszhatósággal már több a baj. A kamerakezelésben megmaradtak a botrányos hibák, amik miatt időnként nem látjuk, hogy ki ellen küzdünk, hol van az ellenfelünk, és hogy merre kellene haladnunk. Nem egyszer fordult elő velem, hogy kimentem egy ajtón, majd utána folytattam volna az utam, de nem tudtam, mert emberem visszasétált inkább az előző helységbe. Bosszantó hibák ezek! A másik problémás pont a szavatosság kérdése. Nem biztos, hogy sokszor végigmegyünk a játékon, mert egy idő után megunható éppen úgy, ahogy az első rész is. Hiába hirdették a sajtóközleményben, hogy a játékosoknak nem fog olyan gondolatuk támadni – „Hmmm...mintha már jártam volna itt...” Igenis lesz ilyen gondolatuk! Ráadásul rövid a program, hiába van ott a két lemez. Most már nagyon fejlesztgetni sem kell, ezért azzal sem kell foglalkozni. Hiába találhatjuk meg még mindig a Hard, valamint a Dante Must Die módot – végigjátszás után kapjuk meg az elsőt, újbóli végigjátszás esetén pedig a másodikat –, ezek sem sokat segítenek. A megszerezhető cuccok pedig... Háááát... Jók ezek a Diesel ruhák, és nem nekem kell eldönteni, mi fér egy játékba, és mi nem...de akkor is. Van még küldetésválasztás extra, valamint egy Bloody Place nevű mód, amiben a titkos szobákhoz hasonlóan kell megküzdeni mindenkivel.

– Nem túl bíztató, amit mondasz... Kicsit elszomorodtam. Tudsz valami pozitívat, amitől megjön azért a kedvünk a játékhoz?

– Persze... Sőt, ha jól odafigyeltél, idáig is mondtam elég jó tulajdonságot. De azért a szavatossággal sincs ANNYI baj. Egy hétig el lehet vele lenni, aztán később néha elővehetjük, ha büszkélkedni kell vele. De hogy mondjak ismét valami szépet... A zenék, hangok továbbra is maximálisan kielégítik az igényeket. Előbbiek között igazi művek is fellelhetők. Kórusok, szimfóniák. Szeressük' az ilyet...:-) A hangulat pedig szintén kiváló. Néha ugyan megfárad kicsit az ember, de rövid pihenő után már megyünk is tovább, talán még nagyobb hévvel is...

– Megnyugtattál... Szóval szerinted jó játék a DMC2?

– Mindenképpen. Nagyon tudom ajánlani a nézőknek, mert sokat veszítenek, ha kihagyják.

– Rendben. Megvesszük...:-) Még valamit szeretnél mondani? Lassan az adásidő végéhez közeledünk.

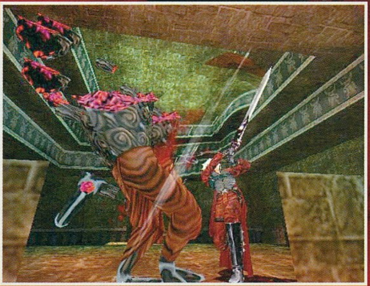
– Igen. Egy kis segítséget nyújtanék a kezdőknek...



SEGÍTSÉGEK, TIPPEK

– Először a két legfontosabbal kezdeném... Mint az már említve volt, mindenki szakítson időt a piros gömbök gyűjtögetésére, mert nagyon fontos lehet időnként a vásárlás. Érdemes mindig legalább egy életerőcsomagot, egy démoni erő növelőt, valamint egy arany orbot magunknál tartani, hogy soha ne legyen nagy baj. Persze csak legvégső esetben érdemes ezeket használni, mert az osztályozásnál ez is figyelembe van véve. A másik fontos dolog, hogy mindenki keresse mindenhol a titkos szobákat. Egy küldetésben többre is lelhetünk, és teljesen eldugott helyektől kezdve a legnyilvánvalóbb pontokig, mindenhol rájuk lelhetünk. Most pedig jöjjenek a problémásabb feladatok, amiknél páran elakadhatnak. Lucia küldetései egyszerűbbek, nála csak nehezebb rész van, mindkettő a nyolcadik missziónál. Amikor felúszunk a vízből, találunk egy nagy oszlopot. Amikor szemügyre vesszük, tűzgolyókat kezd lőni. Három lövedéket vissza kell ütni a szembe, hogy továbbmehessünk. Később lesz egy amulett, de sajnos energiapajzs mögött van. Előzőleg találhattunk pár lebegő gömböt. Sorban csapkodjuk meg őket, hogy meggyengüljenek, majd üssük szét őket gyorsan, és átváltozva szaladjunk a medálhoz. Ennyi. Egy ehhez hasonló rész van Dante tizenegyedik küldetésében is, csak ott három kőszobor a kiszemelt célpont. Ezekkel is el kell játszani az előbb említett procedúrát, hogy fel tudjuk kapni a relikviát. Ebben a misszióban van az is, hogy gurulni kezd utánunk egy kék gömb. Csak át kell változnunk a gyorsaság amulettel, és leszaladhatunk a megmenekülést jelentő terembe. A lezúduló tüskéknél pedig a falon látható jelet kell csapkodni egy ideig. Mindkét karakternél van egy olyan rész, hogy bekerülünk egy szobába, aminek az ajtaja le van zárva. Időnként kiemelkedik pár kőtömb, négy energiagömb társaságában. A gömböket ütögessük szét egymás után – sorban –, lehetőleg minél gyorsabban, így megnyílik az ajtó is...pár kör után. Dante kalandjai közben üldözőbe vesz egy démonizálódott helikopter. A dolgunk csak annyi, hogy az épületben folyamatosan egyre feljebb ugorjunk, kicsit osszuk ki a gépet, majd a tetőkön még feljebb haladva végérvényesen a pokolba küldjük. Dante kilencedik küldetésénél a vonat helyén ég minden. Az elágazásnál jobbra kell menni, be az ajtón, majd fel kell venni a látható ajtó mögötti amulettet, és utána az égő szekrény mögötti kijáraton távozzunk. Továbbjutva a lépcsőknél üssük ki a három energiagömböt, hogy megnyíljon a fenti kapu. A repülőgépbe pedig másszunk be, vegyük fel a rakétavetőt, és a szétroncsolódott ventillátoron át mehetünk ki. A tizedik misszió elején a gyorsaság amulettel kell kiütni a két egymással szemben elhelyezett gömböt, hogy a kapu szárnyai szétváljanak. A tizennegyedik küldetésben csak annyi a feladatunk, hogy a város különböző pontjain elhelyezett négy gömböt megcsapkodjuk, azután pedig jól megöljük kedves pókismerősünket. Ennyi. A főellenfelek nem túl nehezek, Bolverk farkasait le kell verni, hogy vele is nyugodtan foglalkozhassunk, a három lebegő fejnél meg kell várni, hogy egybe álljanak, majd átváltozva kell megsorozni a kis buksiját. A Démonvilágban találkozunk egy főellenséggel, ami magába foglalja az összes többit is. Nála ugráljunk el balra, egészen a pókig, és gyorsan öljük is meg azt. Ezek után haladjunk ismét balra, de csak addig, míg meg nem jelenik a célkereszt, hogy biztos távolságból szedhessük le a lényt. Ezt játsszuk el a többi démonnál is. Nem szégyen, ha a fejünket használjuk, ahelyett, hogy a vesztünkbe rohannánk. Érdemes egy életerőcsomagot tartogatni, mert leverése után még vár ránk a végső összecsapás a lánglénnyel. Ugráljunk, változzunk át, és ha eltűnik, rögtön meneküljünk arrébb. Ennyi. Gondolkodtunk ugyan végigjátszáson is, de én azon a véleményen vagyok, hogy nem kell mindent a játékosok feneke alá tolni. Kódokat, végigjátszásokat használva elveszítünk mindent, ami miatt fontos a játék. Ha megküzdünk érte, nagyobb a siker. Ezért csak a problémásabb részeket mondtam el.





– Hát...köszönöm. Illetve, köszönjük! A nézők nevében is. Zárszóként... Szerinted folytatódik a DMC2?

– A Capcom kiadó történelmét, valamint a második rész végét ismerve...biztosan. Szerintem itt kellene lezárni a történetet, és nem hagyni, hogy annyi része legyen, mint a Resinek, de ők tudják. Majd meglátjuk. Az új epizód mindenesetre jó lett, a rajongók tehát örülhetnek...

– Hmmm... Még egyszer köszönöm az interjút, és köszönöm, hogy eljöttél...

– Nincs mit, szóljatok máskor is...

A kép ugyan elsötétül, a kamerák zümmögése ugyan leáll, de a stúdióban csak most indul meg igazán az élet. Izgatott arcok nézik vissza a felvételt, mialatt a kérdező, és a kérdezett kedélyesen diskurál. Felhajtanak egy pohár hideg vizet, majd ők is beállnak a felvett anyagot figyelők közé. Most kezdődik a munka. Vágások, javítások. Maga az interjú már csak a résztvevők emlékeinek, múltjának része... A leadott, kinyomtatott változat azonban az utókoré...azé, aki hajlandó megtekinteni bárhol, bármikor. Ez az, amiért a résztvevők dolgoztak. Ez az, ami fennmaradt...

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu

DEVIL MAY CRY...ELSŐ RÉSZ



Másfél éve történt... Megláttuk... Megszerettük. Egyedisége, egyénisége magával ragadott minket. Szerettük mind. Ez szerelem volt. De nem vesztünk össze rajta. Megnyílt előttünk. Egyszer előttem, egyszer Martin előtt. Nem voltunk féltékenyek. Tudtuk, hogy ilyen... A törődést meghálálja. Őszinte volt. Ez volt a jó benne. Ez emelte ki a többi közül. Ez nyűgözött le minket. Kicsit sajnáltuk is, amikor vége lett. Mindannyian. Talán azt reméltük, örökké tart? Lehet... Talán naivak voltunk... Talán azok akartunk lenni. Hiszen a mai, rohanó világban ritka az őszinte, az érték, a maradandó...az örök.



Ezért vágytunk rá annyira. Azóta voltunk mással. Mindketten beleszerettünk a többi különlegesbe... Hasonló az ízlésünk. Időnként... Rég volt már... Másfél éve történt... Elfelejteni azonban soha nem fogjuk. Megmarad szép emlékként. Mert újra soha nem lesz ugyanaz. Ahogy főszerkesztőm is mondta...mostanában az ilyen „felmelegített” dolgok nem vonzanak... Teljesen igaza van. Engem sem. Inkább az újakat figyelem. Hogy az őszinte, lángoló szerelem még meglegyen... Mert van, amikor az a fontosabb. Persze van, hogy nem. Helyzettől függ... Mindenki döntse el maga, neki melyik kell...

MARTIN BELESZÓL!

Tonnás kőként nehezedett rám a DMC2. Égetett a vágy, hogy végre kipróbálhassam. Megvolt. Picit úgy voltam vele, mint egy gyönyörű csajszival szombat este: megőrülök, hogy hazacipelhessem, megkaphassam, iszonyat fullos a „téma”, de reggel már semmi más nem jár az eszemben, csak hogy végre hazamenjen... Mondjuk nekem nincs bajom az egyéjszakás kalandokkal... ;)

DEVIL MAY CRAY 2

CAPCOM

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (367KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ gyönyörű grafika, nagyszerű hangulat, jó zenék, jó játék

✕

7.5 pont


Alkoss karaktereket. Élvezd a káoszt.
PlayStation®2







Szabadulj ki a bolondokházából! Anyucival lakni nem mindig egyszerű, most önálló életet kezdhetsz Simként a Playstation 2-n. Munkát kell keresned, és egy új lakóhelyet – miért is ne legyen ez egy dögös legénylakás, mondjuk társbérlővel? Szereld fel magad a siker elengedhetetlen kellékeivel: póker asztal, egy ütős hifi, és ha eljutsz az 5. szintig, az érzéki masszázskád. Játssz együtt barátoddal vagy önállóan a küldetés alapú szinteken, egyre újabb tárgyakat és egyéb nyalánkságokat szerezve. Mindehhez jól jön egy vagány komornyik, aki cinkos összes kicsapongásodban. Hozd létre és irányítsd szereplőid a Sims™ PS2 verziójában. Erre való az ember hüvelykujja...

Megjelenés: 2003. Március

Megrendelhető az Electronic Arts kizárólagos magyarországi forgalmazójánál, az ECOBIT Multimédia Kft.-nél:
1077 Budapest, Wesselényi u. 25 | Tel: (1) 478 0910
Fax: (1) 478 0914 www.ecobit.info | sales@ecobit.hu



Challenge Everything℠

thesims.com



„Így kell kinéznie egy játéknak 99-ben” – Rayman 2; N64, 1999 november, Csipi M Lee

„Az introban szétlövik egymást, folyamatosan harcolnak, majd a legvégén együtt mennek haza a tengerparton, gyönyörű naplementénél. Szóval nagyon komoly!” – Rayman Rush; PS, 2002 április, Endrédy „Neon” Tibi

„Bár a Sonic már lassan két éves, szerintem sokkal jobb, mint a Rayman 2, mivel pörgősebb, változatosabb, ha nem is hosszabb.” – Rayman 2, DC, 2000 október, Veres Miki

„...felváltva jönnek a nagy 3D-s terepek, ahol kedvünkre mászkálhatunk, és az egy irányba futó „folyosó” szerű részek” – Rayman 2, PS, 2000 október, Csipi M Lee

„...az ilyen multi gamék nagyszerű mulatságok és bulik kiemelt hangulatfelelősei lehetnek” – Rayman M, PS2, 2002 március, Dzson

„...bátran ajánlható a játék minden korosztálynak és a mászkálós stílus minden rajongójának.” – Rayman Advance, GBA, 2002 január, Tibi

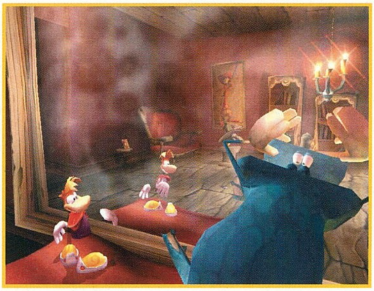
RAYMAN 3
HOODLUM HAVOC

1994 jelentős dátum a Ubi Soft történetében. Ekkor vetette papírra vázlatait egy fiatal grafikus, Michel Ancel, az orosz, kínai és kelta tündérmesék nagy kedvelője. Létrehozott egy kedves kis lényt, kinek törzse és végtagjai összeköttetés nélkül lebegnek egymáshoz képest. Egy évvel később a francia kiadó megjelentette a klasszikus kétdimenziós, oldalirányba scrollozó platformjátékot, melynek nagysikerű főhőse, Rayman, nyugati születésűként első ízben jelentett komoly alternatívát a japán játékok világhírű karakterei mellett. Az újnak számító Playstation konzolon Rayman igazi hőssé vált, rajongói azóta is számtalan fan-site-ot készítenek tiszteletére. De nemcsak kiválóan debütált, hanem egyike azon figuráknak is, akik problémamentesen éltek túl egy teljes dimenzióugrást. 1999 és 2000 között a Rayman 2: The Great Escape már 3D-ben jelent meg minden létező konzolra, sikere pedig korántsem csorbult. Most 2003-at írunk, és néhány haloványabb feltűnést követően (Arena, Rush, M) Rayman újra teljes erőbedobással készül tarolni a játékpiacot. A PC, PS2 és Xbox verziók megalkotásán Montreálban több, mint ötven ember dolgozott Ahmed Boukhelifa project manager irányítása alatt. Ugyanitt tíz ember ügyködött a GBA porton Bertrand Helias csapatában, míg Shanghai-ban He Jun Xian vezetésével tizenkilencen a GameCube verzión. Habár a meglévő modelleket természetesen felhasználták, Rayman figuráját skiccek szintjéről alkották újra. Megjelenése így frissebb, rajzfilmszerűbb mint valaha, habitusán pedig a második résszel szemben újra a „nem veszem magam teljesen komolyan” lezserség érződik.

A harmadik epizód története Andréval, a rossz útra tért, egykor piros, most már fekete Lums-szal kezdődik. André nagy bajt kavar, minden útjába kerülő ártatlan Lums-ot a sötét oldalra állít, és saját képére formál. Csúnya kis fekete repülő bogarakká változtatja őket. A korábbi részekből ismert Lums-ok azok a kis energiabogyók, akik a Világ egészének fenntartását hivatottak szolgálni. De André tábora egyre csak növekszik, mígnem egész hadsereget alkot. Célja pedig elpusztítani a Világ szívét, minden kiválóság és pozitív energia központját. A cél érdekében az összes fekete Lums átváltozik egy-egy puskával felfegyverzett, köpenyes-kalapos, csavargó huligánná (hoodlum). Ezek aztán jól szétszóródnak, s mindenhol csak pusztítást (havoc) okoznak maguk körül. De Rayman és barátja, Globox hamar rájönnek a gonosz tervre. Nekivágnak hát megmenteni a világot, s kiszabadítani ketrecbe zárt, segítségért kiáltó barátaikat, az apró Teensie-ket. Kalandjaik során beutaznak számtalan meseszerű, elfeledett világot, közben egy ideig még kvázi fogságban is tartják Andrét, akit a lökött Globox egy véletlen folytán lenyel. A későbbiekben ez a kis baleset számtalanszor kap sze-

SUGÁRMANOLÓGIA

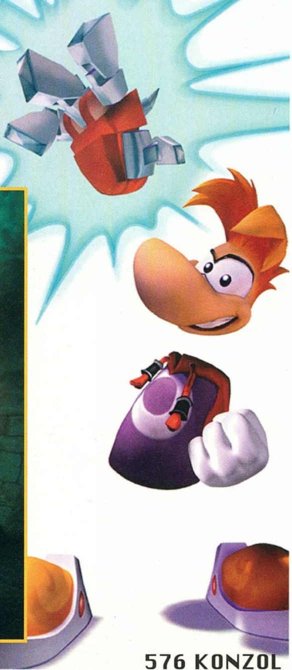
repet, Globox különösen reagál miatta a szilvalére, Teensie orvosok pedig rendhagyó módszerekkel próbálják gyomrából kioperálni a ronda lényt.



MANÓ MENÜ

A ruhaszárító kötélen lógó öt alsónadrág közül először is válasszuk ki azt, amelynek mintázata leginkább felidézi bennünk egy általunk korábban már többé-kevésbé elsajátított idegen nyelv nemzetének lobogóját (angol, francia, német, olasz, spanyol). A játékban ezután a választott nyelven szólalnak majd meg a figurák, illetve a menü szövegezése is ehhez igazodik. Változtatni másik nyelvre csak a játék ismételt betöltésével lehet, viszont külön jó pont jár azért, hogy a mentett állások is mindig az aktuálisan választott nyelvvel töltődnek be, akárcsak a feloldott videók audio anyaga. Az alap menüben lehet új játékot választani, vagy folytatni a megkezdettet, és itt vannak a beállítások is, amikben talán a 16/9-es és a 60Hz-es mód jelentős. A kontrollert átkonfigurálni nem lehet. Az audio sajnos csak sztereo és mono formátumot ismer, ajánlom az előbbit, és valami komolyabb hangforrás üzembe helyezését. Itt található még a fotóalbum – erről bővebben később –, amiben érdekes módon nem az L1/R1 gombokkal lépkedhetünk, mint a menü többi részében, hanem a nyilakkal. Ezt csak azért említem, mert szerintem teljesen következetlen. Mentett állást betöltve, majd abból START-tal kilépve új menüt kapunk, de ugyanabban a köntösben. A képernyő egy szép barna fa-palánk, közepén kelle-

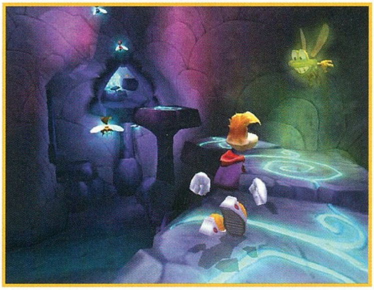








mes kék felületen az adatok. Általában az aktuális világé, ahol épp tartunk, de a korábbiak is választhatók egy revizit erejéig. L1/R1 nyomogatásával válthatunk ablakot, a kijelző alján levő három fogaskerék (aranyosak, egymáshoz sem érnek) előbb-utóbb elteker minket a Game és Bonus panelekhez. Előbbinél be lehet tölteni másik állást, vagy menteni a meglévőt új néven. Legalul a kilépést választhatjuk. Hiányoltam a készítők nevét felsoroló Credits menüpontot, remélem lesz majd legalább vége-főcímként, mint az Ico-ban vagy a Rez-ben. A Bonus szekcióban legfelül vannak a mini játékok, alattuk a mozik, az extrákban meg mókás kisfilmek. Alul pedig egyelőre elzárt



Lums verseny. A képernyő jobb felső sarkában az összpontszámunkat, közvetlenül alatta a kiszabadított Teensie-k számát követhetjük figyelemmel. Ennyi a menü, kedves, egyszerű, mégis szokni kell kicsit.

SUGÁRHAJTÁS

Az irányítás egyszerű és jól használható, kivéve néha a célzást, főleg sok ellenség szimultán jelenléte esetén. Haladni a bal analóggal tudunk, a kar billentésének mértékétől függően Rayman sétál/siet/futásnak ered. Jobb karral a kameranézeten állíthatunk. Akárcsak az előző részekben, Rayman most is ugrik (X gomb) és szaltózik. Megkapaszkodik ahol lehet, platformok szélén, indákon, rácsos plafonon. Az X ismételt megnyomásával propellerezik a fülével, így magasról sem zuhan le, hanem csak szépen ereszkedik, míg el nem engedjük a gombot. Elhajított öklével tud ütni kicsit (Négyzet) és nagyot (Négyzet hosszan) minden irányba. Újdonság, hogy már az akadályok mögött megbúvó ellenségnek is jókorát odasózhatunk egy speciális ívelt mozdulattal (R1+jobbra/balra+Négyzet). A Háromszöggel Rayman szemszögéből nézelődhetünk, ekkor lehetőség van jó távolra zoomolni is (L1/R1). Érdemes is bámészkodni, a szemügyre vett pókok a falon például pluszpontot jelentenek – még ha el is menekülnek előlünk. A Körrel az aktuális energiánkat nézhetjük meg. Amennyiben nyugton hagyjuk egy ideig, Rayman nekiáll unatkozni, nézegeti a körmét, dekázik a testével, vakarózik, simítja a séróját. Annyira talán nem vicces, mint Earthworm Jim (a szkafanderbe bújt kukac, aki többek közt saját testével ugrókötelezik), mindenesetre a figura él, kezelhető, és minden körülmény közepette nyugalmat áraszt.

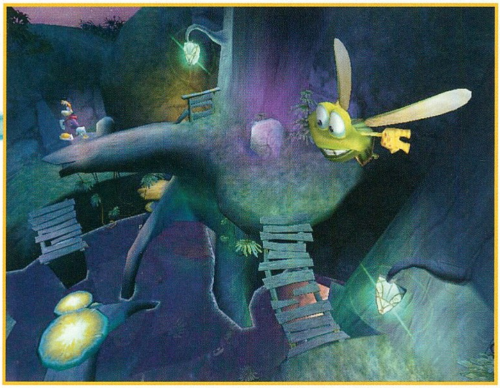
SUGÁR A SZEMEDBE

Ideje rátérni a külcsínyre, azaz a látványra, ami a Rayman 3 esetében kiváló. Persze ez így magában kevés, állításomat a sorozat iránt nem elkötelezett játékosok kedvéért rögvest alátámasztom. Csak szeretném előbb körbejárni, mit is foglal magába a kiváló jelző. A grafikát? Igen, azt. Tehát a rengeteg poligont és a szaggatás mentes 60fps-es képfrissítést? Valahogy úgy. Valós idejű megvilágítást, korrekt fényárnyék hatást, csillogó effekteket, részletes textúrákat? Azt, azt. De ne álljunk már le mikroszkóppal vizsgálódni! Nyugodjunk meg, teljesen korszerű az egész. Rayman is sokat fejlődött az évek során, orra legalább annyit gömbölyödött, mint Lara Croft keblei. Egy ilyen szériánál mindez majdhogynem evidencia. Ami igazán megkapó az az, hogy a fejlesztők a pályatervezés munkálatai során ugyanolyan mértékben ügyeltek a vizuális igények maradéktalan kiszolgálására, mint a játékosra váró feladatok ideális szerkesztettségére vagy a tereptárgyak precíz elhelyezésére. Sehol egy fölösleges párkány, minden terep mértani pontossággal van felépítve. És az összkép mégsem túl mesterséges. Sőt! Organikus, magával ragadó. Ezek a világok élnek, érzelmekre késztetnek. Megszereted őket, kiváltképp a barátságosakat, s menekülsz a borús, nyomasztó pályák fogságából. Szinte belélegzed a friss levegőt, időznél még a vízesések tövében, a mezők virágai közt, kémlelve a színpompás eget, tanulmányozva a madarak mozgását. Megpróbálsz mindenhova feljutni, hogy a kamera folyamatosan változó plánja által újabb és újabb szemszögből láthasd a tájat. És ami külön öröm, hogy mindig a legszebb, legvonzóbb, legfeltűnőbb tereptárgyak fognak segíteni a továbbjutásban. Bebújsz a zuhatag mögötti üregbe, felmászol a legnagyobb kőtömbre, végiugrálsz a legszebb gombákon és így tovább. Apropó gombák. Rengeteg van belőlük, főleg az első pályákon. Sokuk hasonlít az erdőkben találhatókhoz, némelyek viszont rendellenesen fluoreszkálnak. A természetben lévő gombák különös, szeretetreméltó lények. Érdemes legalább annyit tudni róluk, hogy a valóságban az élővilág önálló csoportját alkotják, nem tartoznak sem a növényekhez, sem az állatvilághoz. Már a játék introjában is egy gyönyörű, jól megtermett piroskalapos kap szerepet. Menedéket nyújt Murphy-nek, a zöld légynek (vagy szárnyas béka?), míg egy gonosz hoodlum le nem csapja szegény gombát a feje felől. Vicces, hogy pont egy Légyölő galóca alá bújt be Murphy (vagy legalábbis ahhoz hasonló alá). Nehéz összetéveszteni ezt a fajtát. A videóban szereplő gomba ugyanis nagyon hasonlít ehhez a jellegzetesen feltűnő színű, nagy termetű gombához. Még termőrétegének lemezei is fehérek (ez látszik amikor alulról mutatják), szép piros kalapján pedig szintén fehér pettyek formájában felfedezhetők a burokmaradványok. Érdekes, hogy egy ilyen mérgező fajtát választottak a játék készítői, igaz, a szakkönyvek szerint ritkán súlyos a hatása. A Légyölőt még a köznyelv is jóindulatúan csak „bolond” vagy „mesegombának” nevezi...

Ha játék közben egy kis pihenőre vágyunk, nyomjuk meg a SELECT-et. Ekkor a pillanatnyi kép Raymannel a középpontban kimerevedik, a program pedig felkínálja egy „fotó” készítésének lehetőségét. A két analóg karral beállíthatjuk a megfelelő szöget, L1/R1-el a kívánt távolságot, az R3 megnyomásával pedig tárolјuk a képet, amit a menüből később elérhetünk. Ez nagyon ötletesen hangzik, a megvalósítással azonban akad némi probléma. Először is, miközben állítgatjuk a képkivágást, a képernyő háromnegyedét eltakarja egy rendszeresen előtűnő/halványuló ronda kék help-panel, amire a készítők még annyi információt sem írtak, amennyit én két mondattal feljebb. Mi ez, ha nem szándékos bosszantás? Főleg annak tudatában, hogy utólag az elmentett fotót nem ám full screenben látjuk viszont! Hanem valami nevetségesen kis méretben. Ugyanakkor minden egyes kép 118Kb-ot foglal a memkártyán. Ettől függetlenül szinte minden második pályán eltöltöttem kb. negyed órát csak a kép beállításaival és a kamera Rayman körüli forgatásával. Majd a SELECT ismételt megnyomásával mentés nélkül távoztam e remek kis opcióból.

SUGÁR A FÜLEDBE

Minden indításkor betöltődik egy intro. Nem a történethez kapcsolódó



videó, hanem az Interneten már korábban közreadott gyors ütemű, pergő trailer, összevágás a játék jeleneteiből. Rayman egy sast formáló kőszobor szélén vakargatja fejét, majd nekilendül, ugrik, harcol, repül – ütős kis videoklip, de nem elsősorban a képek miatt. Kísérőzenéje kemény, rock alapú, ugyanakkor hip-hop és house elemekkel ízlésesen megtűzdelt hangsor, amit egy rapper szövegelésének reggae-közeli elemei alkotnak eszméletlen vagány nótává. Ez bizony a Rayman 3 hivatalos soundtrack-je, a Madder. A dal a Grammy-jelölt Groove Armada legújabb albumáról, a Lovebox-ról származik. Annak ellenére, hogy a zenekar csak nemrég adta ki Goodbye Country, Hello Nightclub című lemezét (épp azt hallgatom :), máris támadnak ezzel a vokáldús, féktelen dub-hop, funk-rock egyveleggel.

„Akárcsak Rayman maga, a Groove Armada is rendelkezik egyfajta csípős, feszült, irritáló jellemzővel, ami mégsem mellőzi az egészséges jókedvet." – mondja Tony Kee, a Ubi Soft marketing-helyettese, aki szerint valódi inspiráció eredménye ez a párosítás. Ez így igaz, a szám egész egyszerűen megállja a helyét, még sokadjára is kedvet teremt a játékhoz. Dicséretes jeles, és ez vonatkozik a játékba felcsendülő további zenékre, zörejekre és a karakterek szinkronjára is. Más kérdés, hogy engem kifejezetten idegesített a szerződtetett profi szakember, John Leguizamo hangja (hallhattuk már a Jégkorszak eredetijében), akinek Globox infantilis megnyilvánulásait köszönhetjük. És nem estem hanyatt a Murphy-t alakító Billy West exkluzív szereplésétől sem, pedig volt ő már Bugs Bunny és piros M&M cukorka is. Az urak persze kétségtelenül jól végzik dolgukat, olyannyira, hogy a kisgyerekek – leginkább az angol anyanyelvűek, mert a szöveg néhol nehezen érthető és még feliratozás sincs – biztos hasukat fogják majd a nevetéstől. Elvileg mókás ugyanis amikor Globox büfizik, kúszik-mászik, meg ahogy Murphy harsányan elhadarja a kézikönyvből az irányításra vonatkozó tudnivalókat. Nincs semmi probléma ezekkel a vicces részekkel, én keveset röhögtem, de biztos mosolyra fakaszt a gyerekeken kívül majd néhány nagyobbacskát is.

Na tessék, máris nekiálltam kritizálni, pedig a Rayman 3 tényleg az a fajta program, amit érdemes a sötét szobában jól kihangosítva játszani. Mindig igazodik egymáshoz kép, hang és esemény. A zöld mezőn szaladgálva madárcsicsergés, békabrekegés, szél fuvallata hallatszik, amit egészen finoman, simogatva alkot kimagasló élménnyé valami lágy chill-out dallam. De a cipekedés nehézségeit sem lehetne jobban kifejezni, mint ahogy a zene lassan, terhesen, szinte már nyögdécselve vonszolja magát, akárcsak Rayman az óriás görögdinnyét. Ugyanakkor támadás esetén ritmusos harci szólamok vernek fel békés nyugalmunkból. Tudom, mindez nem számít újdonságnak, számtalan játék működik így. Gondoljunk csak a Devil May Cry-ban minden küzdelemnél megszólaló techno betétre. A különbség talán annyi, hogy a Rayman 3 hanganyaga akkora és olyan változatos, hogy nehéz lesz ráunni.

SUGÁRÚTIÉLMÉNY

A Knaaren Sivataga – ezt a pályát rövid ismertetés céljából önkényesen ragadtam ki a nagy egészből.



Egyik kedvenc részem, jó tágas a tér, sokat lehet és kell is repülni. Habár Martin nem végigjátszást kért, egy kis ízelítő a játékmenetből talán nem fekszi meg senkinek túlságosan a gyomrát.

A pálya nyitó képén vérhez hasonló tüzes lávában úszik körülöttünk minden. Veszélyes hozzáérni, égeti is Globox talpát rendesen (visítva ugrál). A lávában egy óriás állat tetemének csontváza hever. Szemben ajtó, odáig a felszínen úszó bordákon ugrálva, ellenségeket likvidálva kell eljutnunk. Az ajtó mögött rögtön leesünk egy uv-zöld, mérgező folyadékkal teli völgy mélyére. Kétoldalt óriás sziklafalak, tövükben hegyes kőtömbök meredeznek a sötét ég felé. De lám, a pálya teli van sárga konzervekkel, melyek hatására Rayman is sárga öltözékbe bújik, és ideiglenes repülési képességhez jut. Persze a legközelebbi dobozt pont nem érjük fel, egy távolabbihoz kell a savból időnként kiemelkedő deszkákon és úszó köveken keresztül átpattognunk. Itt épp annyi propellerező képességhez jutunk, ami elég arra, hogy visszarepüljünk az előbbi, vele egy szintben lévő másik konzervhez. De itt se álljunk meg, na nem is tudnánk, mert az újratöltő egység pont egy hegyes sziklatömb csúcsán pihen. Repüljünk csak tovább, feljebb, előre. A kamera emelkedik, a zene ritmusa pedig tökéletesen festi alá a légi közlekedés élményéhez és a zöld lávából ágaskodó sziklanyúlványok látványához társított minden képzetünket. Ismét egy sárga bádog, itt már leszállhatunk pihenni. Persze a hely most is csak tenyérnyi, a mélység viszont mámorító. Tankoljunk, emelkedjünk. Most már nagyon magasan szárnyalunk, kósza golyóbisok repkednek körülöttünk. A szomszédos szikla csúcsán megint egy sárga konzerv. A felbukkanó híd felett átrepülve, gondosan útba ejtve egy újabb propelleres dobozt, meg se álljunk a falon lévő párkányig. Itt egy kék bödön vár, ami kezünket hosszabbítja meg egy láncra vert vasmarok segítségével. Ragadjuk meg a levegőben lógó elemeket és libbenjünk szépen egyikről a másikra. De lendülettel ám, úgy, hogy ahol szükséges, a levegőben még propellerezzünk is kicsit. Ha a piros nyíl világít, csáklyázási próbálkozásunk eredményes lesz. Máskülönben kezdhetjük újra, jó esetben a magasan lévő hídtól, ám ha nem vigyázunk, egészen lentről, a repkedés elejétől. A kiszögellésre feljutva narancssárga dobozt találunk. Ezek mindig irányítható rakéta használatát teszik lehetővé. Használjuk is, a falon lévő üregben navigálva puffantsuk le a lufit, amin a segítségért kiabáló szegény kis Teensie-k lógnak. Az üregből visszajövet egy ugrással eljutunk ugyanazon a falon balra egy másik peremig, ahol már várnak frissen szabadult barátaink. Poénkodnak egy sort, majd piros konzervet hagynak jutalmul. Ennek hatására egész dresszünk vörös lesz, erőnk pedig megsokszorozódik. Egy peremmel arrébb iktassuk ki a ránk lövöldöző hoodlum-ot, és a piros konzervtől duzzadó izmokkal verjük be a mellette lévő ajtót (másképp nem is tudnánk). Fellélegezhetünk, tériszonyos rész letudva. Innen következnek a szűkösebb, nyomasztó, lassanként a főellenségre hangoló helyszínek. Megremeg alattunk a föld, Globox-szal együtt beesünk egy szűk barlangterembe. Egy szörny támad ránk, s mivel a harcot nem lehet felvenni ellene, nincs más választásunk, mint menekülni...





..TOVÁBB A JÁTÉKMENETRŐL

Lesznek persze ellenségek, akikkel nagyon is össze kell akasztani a bajszunkat. Némelyiknek többször is neki kell állni, taktikát kialakítani, megfelelő pillanatban támadni, jókor elugrani stb. Nekem helyenként össze kellett szedni minden kitartásomat a bosszantóan lassan fogyatkozó sárga csíkok eltüntetése végett (ami a szörnyek életének mérőegysége – a sajátunké mindig piros). De talán nem csak nekem gyűlt meg velük ennyire a bajom. A trükkös, odafigyelést igénylő játszhatóság szinte már Rayman védjegye, na meg általában a jobb platform játékok ismérve. Még a Rayman 2 munkálatai során nyilatkozta Pauline Jacquey producer kisasszony, mennyire viccesnek és furcsának találja azt, hogy a designerek, főleg a fiatalok, szeretnek kifejezetten nehéz játékokat készíteni. Szerinte azért, mert élvezik ha a kölykök minél több időt töltenek a pályán, amiben annyi munkájuk van. Aggodalomra semmi ok, a Rayman 3 csak fokozatosan nehezedik. Az első pályák még nagyon könnyűek, szinte végig lehet szaladni rajtuk anélkül, hogy a piros csík a felénél egyszer is lejjebb menne. A későbbiekben viszont fokozatosan, megállás nélkül emelkedik a követelményszint. A pályákon mint a korábbi részekben, most is előre megadott útvonalakat kell bejárnunk, szabad csatangolásra sajnos nincs túl sok lehetőségünk. Végeredményben ez nem baj, így is vannak bő-





séggel extra kihívást jelentő, nehezen elérhető, veszélyes helyszínek. Ezeken általában sárga kristályokhoz vagy piros gyémántokhoz jutunk, amik persze pluszpontokká transzformálódnak. Érdemes is gyűjteni szorgalmasan mindet, mert miután végigvittük a játékot, a gép tudtommal ad egy kódot, amivel a hivatalos weboldalon a legnagyobb pontszámért folyó versenybe nevezhetünk.

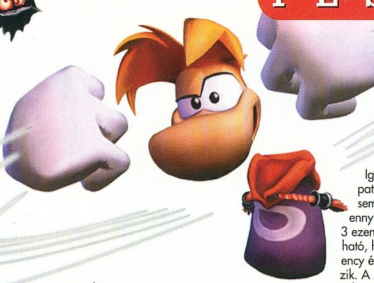
MINI-JÁTÉKOK

Amikor először benéztem az Arcade menübe, a kilencből még csak a 2D madness nevű játék volt megnyitva. Már adtam is a képzeletbeli plusz egy pontot a végső értékeléshez, és mohón vetettem magam a retro csemegére. Nem is csalódtam nagyot, bár gyanítom, hogy ez nem maga az első rész, akkor talán nem változtatták volna meg a nevét. Sajnos egyszer sem volt még erőm a végére járni, mint az összes többi mini arcade, ez is kimondottan nehéz. Inkább siettem vissza a 3D világba, jócskán motiválva, hátha a továbbiakban is mindenféle kellemes meglepetéssel szolgál majd a program. Nos, a következő mini-játék volt a hidegzuhany. Racket Jump névre hallgat, és két Hoodlum ütők helyett pajzsokkal vívott teniszmeccsét szimulálja. Pocsék, játszhatatlan az egész. Még szerválni sem kell benne, oldalról bedobja valami a labdát. Ugyanakkor a szabvány tenisz-pontozást alkalmazza. Nem tudok mást elképzelni, mint hogy a mini-játékokért felelős Ubi Soft ember körbenézett az ötven fős brigádban, talált két srácot aki épp nem dolgozott semmin, majd rövid határidővel rájuk sózta a melót. Ezek után talán érthető, hogy a következő mini-játéktól már tartottam egy kicsit. Sajnos nem ok nélkül. Ennek a Crush nevűnek sikerült alulmúlnia még a rakéta teniszt is. Itt a feladat kedves kis varangyos békákat összetrancsírozni egy akkora vasgolyóval, aminek súlyába a föld is beleremeg. A pálya teli van lyukakkal, könnyű mellé lőni. A helyszín egyébként a rendes játékból van kiemelve, találkozunk vele, mikor a puskával ránk vadászó őrült Razoffot kell leküzdeni. Mit ne mondjak, előbb állja meg magát az a főellenséges rész önálló mini-játékként, mint ez a Crush. Ráadásul aránytalanul nehéz és értelmetlenül szadista. Jaj, szegény Rayman, ha ezt látná! Ekkor már teljesen lelombozva vettem tudomásul, hogy még hat hasonló mini borzalmat tartogat a program. A soron következő Razoff Circus ugyan egy fokkal jobb koncepció, de szerintem ez is csak néhány lelkes Ubi-titán alkotása. FPS, céltáblákra kell lőni, jó a zenéje, nehéz, nincs ugrás, reload viszont van – több szót nem is érdemel. A 2D madness után a szekció első játéka, ami szerintem jópofa, a Missile Command. Itt a Rayman által is használt irányítható rakétával kell egy csőben navigálnunk, akadályokat kerülgetve úgy, hogy megpróbálunk nem begolyózni a folyamatosan változó, pszichedelikus textúráktól. A maradék három mini-játékot nem mutatom be, maradjon valami meglepetés is – mondhatnám, ha a hátralévők helyén egyelőre nem egy „not available" felirat pulzálna. Helyette azt mondom, inkább készítettek volna csak fele ennyi extrát, de jóval több odafigyeléssel.





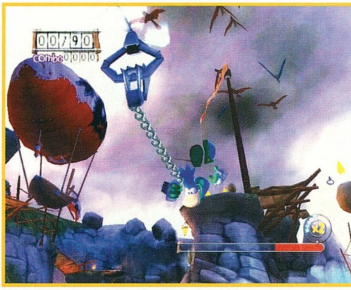






MINIMOZIK

A mini-játékokkal ellentétben szinte az összes videó jól sikerült. A Cinematic menüpontban kilenc filmecskének találjuk helyét, az első közülük maga a játék bevezetője, további nyolc viszont feloldásra vár. Hosszuk változó, van ami sajnos nagyon rövid, de mind szép minőségű. A műtős jelenetek pedig kifejezetten viccesek. Inkább nem lövöm le a poént, lényeg, hogy a szenvedő alany mindig Globox és a gyomrában rekedt André. Minden film a pályákat egymásba fűző cselekmény folytonosságát hivatott erősíteni. Valahol itt kezdődik a történetmesélés, legalábbis egy platform-action esetében. Az Extra menüpont alatt másféle videókat találunk. Ezek a játék igazán elborult képsorai. A „Wanna Kick Rayman" című fiktív oktatófilm sorszámmal ellátott epizódjairól van szó. Félperces szösszenetek ezek, a #273-as lecke például azt mutatja be, hogy tud egy Hoodlum egy óriási kalapáccsal laposra verni egy ormányos lényt. Kifejezetten szórakoztató, habár blőd hülyeség az egész. Illetve mégsem. Nem is az dobja meg az értékét, hogy technikailag mindegyik profin kivitelezett, hanem a prezentáció. Az, ahogy a gyors vágás minden filmecske előtt cinikusan gyűjtésre buzdít, olyan pergő, erőszakos reklámstílusban, amit a televízióból már mind jól ismerünk. Csakhogy itt a jelenetek önmagukat figurázzák ki.



SUGÁR A LELKEDNEK

A Rayman 3 gyakorlatilag egy mese-köntösbe bújtatott szürreális utazás. Ennek félreérthetetlen pillanatai azok a pálya közti ügyességi részek, mikor Rayman deszkával a lábán pszichedelikus mintákat formáló hátterek előtt egy irányba halad, s egyik pallóról a másikra ugrál a levegőben. Mintha csak egykori kedvencemet, az Enterballt látnám újjáéledni. Igaz, ott golyóval kellett pattogni, és sem a látvány, sem a zene nem volt ennyire összetett. A Rayman 3 ezen részeiről joggal állítható, hogy már-már a Frequency és a Rez hangulatát idézik. A mozgásban lévő, fraktál-szerű hátterek pedig leginkább a most készülő Unity-hoz állnak közel. (Az lesz csak az igazán „hardcore" – figyelem, GameCube exkluzív!) Habár első látásra egyszerűnek tűnnek Raymannel ezek a deszkázások, erős koncentrációt kíván a teljesítésük. Hiába nem szükséges még ugrani sem – a nagy révületben elég balra/jobbra billenteni a kart –, a pallókról könnyű leesni, s eltart egy darabig, míg sikerül betanulni a pályát. Az alcímben lelket és sugarat emlegettem, eddig azonban csak felfokozott retinaműködésre és idegállapotra utaltam. De hátha sikerült már körvonalaznom, hogy Rayman, ez a kedves kis Sugár Manó milyen sokféleképpen közelíti meg a játékost. Ezen aspektusoknak csak egyike az, mikor egy-egy pálya békéje, nyugalma valóban lelkünkig hatol. Nota bene, ilyen az égbe nyúló, átlátszó lépcsősor – apró varázslat, amit alulról felfelé szökellő ezüst tűzijáték díszít. Szépségét csak a Gyűrűk Urában látott (és olvasott) tünde-palotához tudom hasonlítani. Próbáltam két pályát az aktuális (tavalyi) platform-konkurensből, a Ratchet & Clanckből. Sajnos csak kettőt, de már ennyi is rávilágított a két játék közti alapvető különbségekre. Ratchet fegyverarzenáljához, technokrata, csavargyűjtögetős játékmenetéhez képest Rayman misztikus atmoszférája nekem többet nyújt. Sajátosan elvont, olyan, mintha Középfölde fantasztikus környezetébe oltották volna a Hupikék Törpikék világát. Talán ezért is alakult ki óriási rajongótábora. Sok platform-szerelmes már annak idején jobban kedvelte a Rayman 2-őt a Super Mario 64-nél. Talán nem véletlenül. Mario-t ugyan könnyen megszeretheti egy felnőtt, de elsősorban gyerekeknek készült. Raymannel azonban ez fordítva van; nyugodtan adnám gyermek kezébe, mégis érzem, hogy inkább nagyobbaknak való.

Stil.

MARTIN BELESZÓL!

Igen, igen, igen! De örülök, hogy Stil. ugyanazt érezte a Rayman 3 láttán, amit én! Az emberek nem beszélnek másról, mit Ratchetről és Clankról, esetleg Jakről és Daxterről – ahelyett, hogy Raymanről csacsognának. Erről a csodálatosan szürrealista, giga-extrém képi világú platformerről, a meghatározhatatlan fajú élőlényeiről, LSD-víziós tájairól és képeiről. Srácok, játsszatok Raymant! ;)



RAYMAN 3 – HOODLUM HAVOC

UBI SOFT ENTERTAINMENT

MÁS VERZIÓ: GC, X, GBA

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1 Játékos
memóriakártya 8mb (73KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ így kell kinéznie egy játéknak 2003-ban
✕ apróságok, némelyik mini-game

8 pont



A '90-es évek legelején a számítástechnika forradalmi fejlődése kezdődött el. A gépek egyre fejlettebbek és erősebbek lettek. Mint minden ilyen fejlődés, ez is kitermelte a maga illúzióit és félelmeit. Ez részben annak köszönhető, hogy az ember általában fél az újtól. Ez persze nem teljesen igaz, hisz nem igazán az újtól félünk, hanem a mögötte rejlő ismeretlentől. Amíg egy új dolgot nem ismerünk meg, addig természetesen tartunk tőle, hisz nem tudjuk mire számíthatunk, milyen hatást vált ki belőlünk hosszú távon. Ez régebben még nem vetett fel súlyos kérdéseket, hisz az ipari forradalom alatt (a XVIII. század közepén illetve végén), még csak – mai szemmel – egyszerű masinák jelentek meg, melyek jelentősen megkönnyítették az ember életét. Ma már látjuk, hogy a technikai fejlődés (mely persze megint a hadiparban jelent meg igazán), hihetetlen méreteket öltött. A számítástechnikában is hasonló folyamat indult meg. Az első gépek megjelenése, majd a '90-es évek forradalma után már nem csak a munkánkat segítő szerkesztő programok jelentek meg, hanem szinte már „túl realisztikus" játékok is. Ezen stuffok fejlődése pedig már előrevetítette a kérdést, hogy mi lesz, ha egy játék túllépi a megengedett határt?

Az irodalomban és a filmvilágban egyre-másra kezdtek ezzel a témával foglalkozni, egyre több kínos (és lehetséges) válasz érkezett az emberek kérdéseire. Számomra a legemlékezetesebb film (mert ez volt az első, amit a témában láttam) a Fűnyíró ember volt. Elég zord képet kaphatott a néző arról, hova is vezethet a számítógép által generált 0-ákból és 1-esekből álló, vagy ha úgy tetszik „virtuális valóság" hatása az emberi agyra, hogyan tudja manipulálni azt, és mi lehet a végállomása ennek a folyamatnak, ha nem vigyázunk.

Aztán jött a Mátrix. Talán a legtökéletesebb ábrázolása az emberi agy számítógépes manipulációjának. De nem csak a Mátrix foglalkozott ezzel a kérdéssel, hanem a méltatlanul Pokemon klónnak ledegradált Digimon is, melynek alaptörténete lényegében teljes egészében a Mátrixra épül.

Ha játékokat kell keresnem, akkor valahol erről szólt az MGS1-2 is, de ott a számítógépek szerepét egy felsőbb hatalom töltötte be. A kérdés tehát megvan: meddig virtuális valóság a virtuális valóság, hol húzódik meg a határ az igazi valóság és virtuális között? Mikor jön el az idő, amikor már az emberi agy nem lesz képes felismerni a különbséget? Esetleg ez már mostanra eljött, csak nem vettük észre? Furcsán hangozhat, de a Kr.e. V. században élt szicíliai görög filozófus, Gorgiász gondolatai jutnak most eszembe erről:

1. - Semmi sem létezik
2. - Ha létezik is, az ember számára fölfoghatatlan
3. - Ha fölfogható is, másokkal nem közölhető

WWW.KIRALYJATEK.HACK

JÁTÉK A JÁTÉKBAN

Mindig is szerettem, ha egy játék nem csak szórakoztat, hanem el is gondolkoztat, és ha olyan dolgokkal kezd el foglalkozni, melyek csak a irodalomra és a filmvilágára jellemzők. A .Hack (azaz Dot Hack, a továbbiakban csak Hack), egy ilyen alkotás. Nem csak szórakoztat, elgondolkoztat, de talán az utóbbi idők legnagyobb ötleteket felvonultató RPG alkotása. Igaz, hogy abszolút a Matrix/Digimon párosból táplálkozik, de olyan frankó tálalásban, amihez hasonlóval nem találkoztam még! Jöjjön tehát a sztori...

Az egyre inkább terjedő számítógépes online játékforma az ezredforduló után lassan az egész világot megfertőzte. Egyre többen és többen kapcsolódtak fel a világhálóra csak azért, hogy újabb és újabb órákat töltsenek el kedvenc virtuális drogukkal, azaz online játékukkal. A legsikeresebb stuff a Twilight of the New Gods volt 2005-ben, ám rövid üzemelés után, titokzatos körülmények között a játék befuccsolt. Az új őrület 2007-ben következett be. A címe The World volt. Egy fantasy alapokra épített, az interneten játszható RPG-t képzeljetek el. A játékos megadja, megalkotja saját – tetszőleges – virtuális képét, aztán szabadon kalandozhat a Worldben. A Worldben mindenki saját arccal, saját stílussal élheti az életét, fejlesztheti magát, lényegében egy kimeríthetetlenül nagy virtuális fantasy világról van szó, ahol bárki lehet hős. Talán ez okozta a sikerét is, hogy a Worldöt megjelenése után eltelt 3 év alatt 20 millió példányban adták el – a történet kezdetén tehát 2010-et írunk.

A Hack főhőse egy zöldfülű The World játékos, Kite, aki most kezd ismerkedni az alapokkal. Szerencsére akad egy segítője, Orca (ez csak kitalált név, valójában Yasuhikonak hívják), aki már veteránnak számít a Worldben. A két ismerős együtt indul felfedező útnak, persze Kite gyengesége miatt csak egy egyszerű labirintusban barangolnak. Ennek ellenére egy nagyon furcsa dolog történik. A páros találkozik egy fehérhajú lánnyal, akit egy furcsa lény (talán egy lovag?) üldöz. A dolog épp egy pillanatig tart csupán, de felkelti Kite és Orca figyelmét is. Sokat nem tudnak vele kezdeni, így folytatják a felfedezést és szépen bejárják a labirintust. Amikor azonban távozni akarnak, a hely képe teljesen megváltozik és megjelenik a fehérhajú csaj. Valamit mond és ad egy könyvet Orcának. Időközben a lovag is megérkezik – rossz szándékaihoz nem férhet kétség. Orca minden harci tudását beveti, de még csak megsebezni sem tudja az ellenfelét, aki szabályos kivégzést hajt végre a gyanúsan ideges barátunkon. Orca tehát meghal, a könyvet pedig Kite örökli. A lovag ekkor Kite felé fordul, és már épp végezne vele, amikor egy titokzatos megmentő a segítségére siet. Ezután valami történik, mert a rendszer lefagy és System Error felirattal dobja ki Kite-et a World.

Kite furcsállja a történteket, ezért (immár a valóságban) felhívja Yasuhikot, ám ő nem válaszol. Kite megpróbálja felkeresni barátját, de kiderül, hogy a játék után kómába esett! Ez aztán az interaktív szórakozás – meghalsz benne és a valóságban is bajod esik! Hogy mi történhetett, arra a megoldás a Worldben lehet. Kite felcsatlakozik tehát újra a „játékra", hogy megtalálja a megoldást. Hamarosan találkozik egy csajjal, BlackRose-zal. Ő is kezdő és megkéri a fiút, hogy tartson vele egy rövid kirándulásra. Egy templomban köt ki a két szereplő, ahol furcsa, igen erős fazonnal találkoznak. A férfi neve Balmung és igen sokat tudhat arról, mi folyik itt. Balmung megjelenése után egy veszélyes szörny érkezik, mely elpusztíthatatlan! Balmung elmondja, hogy nemrég feltűnt a Worldben az úgynevezett Data Bug, ami nem más, mint egy számítógépes vírus! Ez a vírus képes megváltoztatni a World helyszíneit, megsérti azokat, sőt felülírja a szörnyek HP-ját végtelenre! A zöld kreatúra is, ami rájuk támad egy ilyen fertőzött szörny. Látva BlackRose és Balmung harcát, Kitenak eszébe jut Orca, majd egy belső hangra előveszi a könyvet és szinte ösztönösen a könyvből áramló energiával rátámad a megölhetetlennek hitt ellenfélre, mely támadás után Balmung végez vele. Kite tehát egy furcsa erő birtokosa lett, mellyel felülírhatja a vírus által létrehozott szörnyeket, így azokat meglehet ölni! Balmungnak így válik gyanússá a gyerek (azt hiszi rá, hogy ő is vírus), ám végül futni hagyja a fiút. Közben kiderül (a játékosnak, Kite-nek nem), hogy Balmung is kapcsolatban állt Orcával, sőt a titokzatos segítőnket is láthatjuk, aki állítólag egy hacker! Többet nem is árulok el a történetből, az gondolom látható, hogy nem mindennapi!

DOT .hack





HANGULATBÓL JELES

Ha jellemeznem kellene a Hacket, akkor azt mondanám rá, hogy tipikus elvont japán RPG. Ennek minden előnyével és hátrányával egyetemben. Nem egyszerű érzés játszani vele, hangulatilag pedig tökéletes. Lehet, hogy elsőre szokatlan, sőt meglehetősen furcsa lesz a Hack egyedi stílusa. Hisz sikerült kiváló módon keverni egymással a fantasy-t (hiszen a Wolrd 100%-ig az) a mai internetes techno kultúrával. Óriási, hogy az egyik pillanatban EXP-t gyűjtögetve harcolunk, élvezzük a fantasy történetet, míg a következőben chatelünk, e-mailezünk és fórumokra járunk, így valójában a játék abszolút offline. A kettősség ellenére, vagy talán éppen ezért, a Hackben nincsen disszonancia, minden tökéletes harmóniában van, a tálalás kiváló. A hangulatot tovább élénkíti a manga stílusú grafika is, így téve még egzotikusabbá és felejthetetlenné az anyagot. (Létezik egyébként .Hack című anime sorozat is, de mivel ezt még nem volt alkalmam látni, nem tudok nyilatkozni róla.)

A Hack megálmodói között olyan nagyágyúk sorakoznak fel, mint forgatókönyv íróként Ito Kazunori (a Ghost in the Shell fűződik a nevéhez), de említhetném Sadamoto Yoshiyukit is, aki a Neo Genesis Evangelion készítőinek oszlopos tagja. De ott van még Mashimo Koichi is, aki Japánban szintén nagyon népszerű és közismert. Hogy érzékeltessem, ez legalább olyan ütős csapat, mint a Chrono Trigger fejlesztői, nem csoda, hogy a Hack ilyen szuper anyag lett.

De nemcsak a felsoroltak miatt kiváló a hangulat. Végig ott lebeg a levegőben az a furcsa nyugtalanság, mely végigkíséri a történetet. Az a fajta nyomasztó érzés, melyre a bevezetőmben már utaltam. Ezért is érdekes ez a játék, no meg persze a hosszú történet miatt is.

NINCS KETTŐ NÉGY NÉLKÜL

Legalábbis addig, míg a végére nem érsz, mely korántsem jelenti, hogy véget érne a játék! A Hack ugyanis meglehetősen egyedi üzleti stratégiával jelenik meg, és most szándékosan használtam jövőidőt. Az egész történetet négy részbe vágták az elmés készítők. Ha egyszerűen akarnám megfogalmazni akkor, azt is mondhatnám, hogy négy epizódja lesz a Hacknek. Ez a négy epizód tesz majd ki egy egész játékot! Ez a mostani első rész, a Vol.1-es, melyet értelemszerűen a Vol. 2-es fog követni. A részek 3 havonta fognak megjelenni, tehát végső soron 1 év alatt kapod meg a full anyagot. Azt nem tudom, hogy vajon negyed annyiba is fog-e kerülni (és ha igen, akkor itt nálunk is), de az biztos, hogy egy nagyon okos húzás. Ha megveszed és nem tetszik, akkor a következő részre már nem ruházol be. Ha viszont rákattansz, akkor 1 évig tartó szórakozásban lesz részed, túlzás nélkül! Ügyes, nagyon ügyes! Már most kíváncsi vagyok milyen újításokkal fog megjelenni a következő rész?

KEZDÉS

Tulajdonképpen, ha röviden akarnám összefoglalni a játékmenetet, akkor a szokásos RPG képletet kapom. A történet-felfedezés-harc trojka jellemzi a Hacket is. Persze mindez nem ilyen egyszerű, sőt az elején, amikor Orca felvilágosít az alapokról, bizony zavarba is jöhetünk a rengeteg információtól.

Kezdjük tehát a Hackről a felvilágosítást a legeslegelején, azaz a kezdőképernyőn. Előtte mondjuk megemlékeznék az introról, mely szokatlanságával és egyediségével remek lett. Legalábbis nem az az átlagos bevezető. Szóval a főmenü: a New Game-mel indítod a programot, Data Loaddal töltöd az állásod, az Options-ben állítod be az apróságokat (játék közben nyomd meg a Selectet – vagy a Startot, ez helytől függ – és behozhatod az Options-t, ha megakarod változtatni). A megszállott manga RPG-seknek ajánlom, hogy a nyelvet állítsák át japánra. Igen, a lemezen meghagyták az eredeti japán szinkront is, így aki manga rajongó sokkal jobban élvezheti a történetet! A japán szinkronnal kapcsolatban lehet, hogy elfogult vagyok, de úgy érzékeltem, hogy élethűbb átéléssel mondják a szereplők a mondandójukat, mint angolul. Nem beszélve arról, hogy sokkal aranyosabb hangon szólalnak meg bizonyos szereplők. Persze ilyenkor is lesz majd angol felirat, tehát nem lesz ezzel sem gond.

Tehát elindítod a programot, jön a bevezető. Egy búgó női hang kezd el mesélni valamit németül(!). Érdekes! Hogy a játékhoz mi a köze, talán majd egyszer valamikor kiderül, nekünk fontosabb, hogy egy új képernyőre kerülsz, ahol meg kell adnod a felhasználói neved. Figyelem! Így fognak hívni a World-ben! Én a Kite nevet adtam meg. Néhány másodperc elteltével máris ott találod magad a kezdőképernyőn, azaz a monitorod előtt. Kezdjük alulról az ikonok magyarázatát.

A Data pont alatt lehet menteni. Eggyel felette, az Audio Playernél sokáig semmi keresnivalónk nem lesz. Itt a menü alatt szóló – hosszú távon idegesítő – zenét lehet

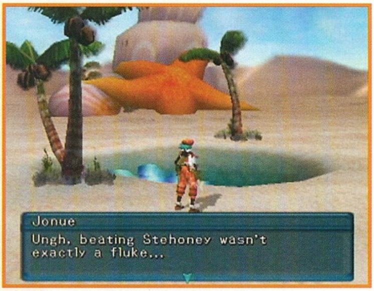
megváltoztatni (Sound Mode). A zenéken kívül itt lehet majd lejátszani a történetet illusztráló anime-eket (Movie Mode). Zenéid és filmjeid azonban majd csak később lesznek. Az Accessory a képernyő alatt látható háttérképet cserélheted – később ez is bővíthető. A News pont már érdekesebb. Mindenféle – főleg persze netes – híreket olvashatsz. Érdemes figyelmesen tanulmányozni őket, mert sok-sok érdekességet megtudhatsz, mely apróságok a főtörténettel kiegészítve adják ki a sztoriról a 100%-os képet. A Mailerben a beérkezett elektronikus leveleidet olvashatod át. Némelyikre még választ is lehet majd küldeni. Ha bármelyik felsorolt menüben megjelenik a „New" felirat, akkor oda érdemes benézni. A menü legtetején a World ponttal csatlakozhatsz a világhálóra. Egy új menübe kerülsz. A Quittal kiléphetsz, a Log In felcsatlakozhatsz a játékba. Van itt még egy menü, a Board, ami tulajdonképpen a játékosok internetes fóruma. Rengeteg információt találsz itt a harci rendszerről, fegyverekről, történetről, helyszínekről. Mielőtt nekikezdenél a játéknak nem árt elolvasni mindent, hogy tisztában legyél az apróságokkal – később, ha valami új bejön itt is megjelenik a New felirat. Nos, mindent átnéztünk, indulhat a kaland!

GENERÁLJUNK HELYSZÍNT!

Orca magyarázta, majd tragikus halála után indulj el a Worldbe. Rögtön amit elsőre tudnod kell, hogy mi a háromszög alakú jel a sarokban. Ez jelképezi, hogy melyik szerveren játszol. Gyakorlatilag két szerver áll rendelkezésre itt az elején. Az első tehát a háromszög jelű „delta" szerver, a másik a „8" szerver – bár ez utóbbira csak később lehet felmenni. Nem kizárt, hogy később – az új részekkel – újabb szerverekel lehet majd meglátogatni. A delta szerveren egy városba (Mac Anu) kerülsz. Ez a központ, sokáig ide lehet teleportálni. A fényes forgó kapu a Chaos Gate. Innen tudsz elteleportálni felfedezhető labirintusokhoz, vagy ha úgy tetszik, akkor világokhoz. A Hackben az a legfontosabb célod, hogy ezen világokat és a hozzájuk kapcsolódó labirintusokat felfedezd. A történet is ilyen helyeken zajlik. Állj rá a New Keywords feliratra és nyomj X-et.

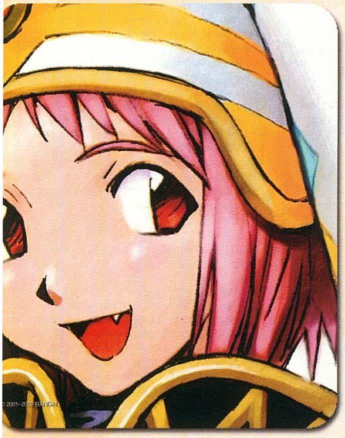
Először is nem árt tisztában lenni, hogy mi is az a Keyword. A Keyword egy jelszó. Ha megadsz három ilyen jelszót, akkor a játék ezekből a szavakból (pontosabban a hozzájuk tartozó adatokból) generál egy világot, egy labirintussal. Mindegyik generálás három szóból (A, B, C part) kell, hogy történjen. Ha összeáll a három szó, a bal oldalon láthatod az új világban várható szörnyek szintjét (Lv.), valamint ezalatt az adott helyen ható elementális hatást. A jobb oldalon tanulmányozható, hogy a generálás milyen paraméterekkel és státuszokkal ellátott világot fog létrehozni (Status). Rengeteg sok szó van itt (kezdetben kb. olyan 20 darab az A-ban, a B-ben és a C-ben). Ebből ki lehet számolni, hogy kb. hány világot lehet összegenerálni. Nem érdemes azonban sokat számolgatni, mert a történet előrehaladtával ez a szám tovább nő, gyakorlatilag a generálható helyek száma közelít a végtelenhez. Hisz ha csak egy elemet megváltoztatsz a létrehozandó helyszínből, akkor már – igaz csak kicsit – más dologra kell számítanod. Ne félj, ebben a végtelen mennyiségű világban nem veszhetsz el, mivel általában mindig megadják annak a helynek a kódját, ahova a történet szerint kell menned. Ezt a Word List feliratnál nézheted meg. Ahol még nem jártál, ott egy pipát találsz. Persze nem csak a történet szerint meglátogatható helyek lesznek itt, hanem olyanok is, ahol valami titkos dolgot lehet találni, azaz hallottál már róla fórumokon, vagy a városban emberektől. A Hack lényegét pontosan az adja, hogy akár szabadon is kalandozhatsz a világokban, de mindig meglesz a fő történet, a fő világokkal, ahol haladnod kell. A Warp History pontnál átnézheted/megnézheted, hogy saját magad hány világot fedeztél fel eddig, azaz ide azok a világok kerülnek, amit magad generáltál már egyszer. A Randommal egyébként tudsz véletlenszerűen generálni világokat, ha ehhez van kedved. Az Other Servers-szel átmehetsz majd másik szerverekre.





MI A CÉLUNK?

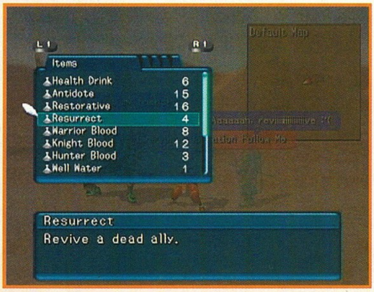
No, tegyük fel összegeneráltál egy világot, mi jön ezután? Azonnal elteleportálsz és egy tágas, általában kisebb-nagyobb sziklákkal borított tájra kerülsz. A feladat megtalálni a barlang bejáratát. Ez általában nem okozhat gondot. Mindegyik generált világban találsz egy ilyen bejárót, mely egy hosszú labirintus kezdőpontja. Egy labirintussal akkor végzel, ha megtalálod a végét jelképező szobrot, előtte egy láda kincccsel. Persze az is lehet, hogy történet szerint más a célod, ez változhat. Szerencse, hogy van térkép, így eltévedni nem tudsz. A labirintust elhagyni a Sprite Ocarina nevű cuccal tudod, míg kint a pusztán bármikor távozhatsz (Gate Out). Szintén bármikor elhagyhatod a várost és visszamehetsz a monitorod elé (Log Out). A Spirte Ocarinát azonban csak akkor lehet használni, ha nincs szörny a közelben – nem lesz ilyen túl gyakran, mondhatnám azt is, csoda ha egy percet kihúzunk összecsapások nélkül! A pusztákban a barlangbejárókon kívül találsz furcsa tavakat is, egy nagyon érdekes lénnyel. Dobj a tóba valami cuccot és ajándékokat kapsz!









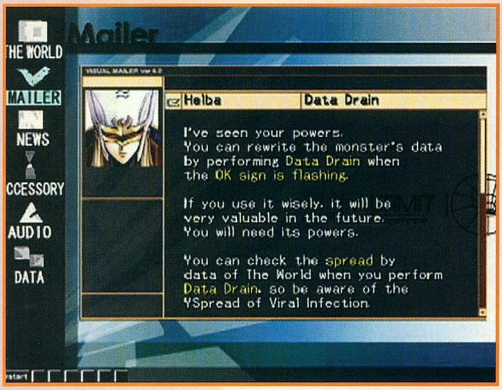


ALKOSSUNK CSAPATOT

Mielőtt belekezdenél a szörnyek lekaszabolásába, nem árt, ha magaddal viszel még két embert. A szereplők rendszerint történet szerint csatlakoznak majd hozzád. Nélkülük nem mész semmire! Miután már valaki csatlakozott, a városban szinte bármikor be tudod hívni. Lépj a menübe, válaszd a Party pontot, majd az Add-et. Ezután válaszd ki, akit akarsz és nyomj X-et. Elmegy egy Flash Mail és pár másodperc múlva már ott is a hívott személy. Maximum két embert tehetsz a csapatodba. Egyedül nekivágni egy világnak kockázatos dolog, a szörnyek hamar felaprítanak. (Talán ezért is utáltam azokat a részeket, ahol egyedül volt kötelező menni.)

MEGVAN A CSAPAT, MEHET A HARC

Miután elékészítetted a csapatodat, már nyugodtan nekiállhatsz fejleszteni, egy megfelelő szinten álló világban – a szintre figyelj, mert máskülönben hamar elvérzel. A labirintusokban csak úgy hemzsegnek a szörnyek. Őket a térképen sárga színű teleportok jelzik. Abban a pillanatban, hogy odalépsz hozzájuk, egyből elárasztja a terepet egy kisebb vagy nagyobb szörnycsapat. A küzdelem érdekes keveréke a folyamatos és körönkénti harcnak, bár inkább az előbbihez áll közel. Tehát megközelít egy szörny. Megtámadni akkor tudod, ha kellő távolságba ér, azaz a célkereszted be-





fogja. Ezután az X-szel odacsaphatsz neki. Arra kell figyelni, hogy minden ütés között legalább 1 másodpercnek el kell telnie, különben sok lesz a melléütés (Miss). Közben persze szabadon rohangálhatsz, ám amíg ellenfél tartózkodik a közeledben, addig eltűnik a térkép és nem tudsz visszatérni a városba!

Elengedhetetlen természetesen a varázslatok szerepe. Először lássuk, hogyan is használhatod ezeket! Nagyon egyszerű, harc közben nyomd meg a Háromszöget, majd válaszd a Skills pontot. A varázslatok 6 kategóriára oszlanak. Az Attack a támadó mozgásokat jelöli, a Magic pedig az ugyanilyen típusú varázslatokat. A Recovery a gyógyító mágiák helye, míg a Strenghtennél az állapotodra ható varázslatokat találod (gyorsítás, védelem erősítés stb.). A Weakennél vannak az ellenfél állapotára ható mágiák (mérgezések). Maradt még egy opció, ami csak egy kicsit később (miután megkaptad Helba levelét) fejlődik ki. Ez a Data Drain. A számítógépes vírus létrehoz ugyanis olyan szörnyeket, melyek kifogyhatatlan HP-val rendelkeznek. Ezeknek az adatait lehet ezzel a támadással átírni, magyarul csak ennek használatával tudod őket egyáltalán megsebezni. Ahhoz azonban, hogy használni is tudd, meg kell törnöd az ellenfeled pajzsát (Protect Break). Ez jó pár ütés és varázslat sikeres bevitele után tudod megtenni (ilyenkor megjelenik a képernyőn a Protect Break felirat), majd használva a Data Draint, teljesen átírhatod az ellenfeled adatait – az Options-ben (Start) kikapcsolhatod a Data Drain animációját, akkor nem kell újra meg újra végignézned a támadás mini filmjét. A Data Drain használata után még nem pihenhetsz, hisz a szörnyek legyőzése még csak ezután jön! Ez nem csak a sebezhetetlen főellenségek ellen, de egyszerű szörnyeknél is használható, igaz náluk más hatást tudsz elérni, pld. teljesen megváltoztathatod őket.

A levert ellenfelekért természetesen tapasztalati (EXP) pontot kapsz. A szintlépéshez mindig 1000 pontot kell



összegyűjteni. Természetesen, minél erősebb leszel, a gyengébb szörnyek után annál kevesebb pontot fogsz kapni.

A csatákban partnereid is részt vállalnak, de őket a gép irányítja, így elengedhetetlen a velük történő kommunikáció. Ezt chat üzenetek formájában lehet megtenni. Nyomd meg a Négyzetet és már jönnek is elő az utasítások, parancsok, kérések. Többféle utasítást kiadhatsz. A Skill Usage résznél azokat a dolgokat szemlézheted, melyeket fentebb elmondtam (varázslatok). Két parancs érdemel kiemelést. Az első a First Aid, mellyel azonnali gyógyítást rendelhetsz el! A Don't Use Skills-szel letilthatod a Skills-ek használatát. Lapozz eggyel arrébb és ott megtalálod a Startegy részt. Itt láthatod, hogy milyen stratégia szerint harcoljanak az embereid. Szerintem ezt hagyd az Operation Wonder Battle-ön. Maradt még egy chat menü, a Members. A csapatodban lévő karaktereknek használhatod a Skills-szeit (Designate Skills), de lecserélheted a felszerelésüket (Change Equipment), vagy akár megparancsolhatod, hogy gyógyítsa be magát az adott karakter (Firs Aid). Kiemelném a felszerelésváltás fontosságát, hisz csak a chat paranccsal lehet a csapattagok cuccain változtatni!

FEGYVEREK ÉS PÁNCÉLOK

Ezen cuccok nem csak támadó és védelmi képességeink javítása miatt fontosak, hanem a varázslatok, speciális támadások megszerzése szempontjából is. Ezeket fegyverek, páncélok illetve egyéb cuccok adják embereinknek. Tehát ha az Equipment menüben lecseréled valamelyik felszerelésedet (fegyver, sisak, ruha, karpáncél, cipő), arra is oda kell figyelni, hogy milyen varázslatot vagy támadást kapsz és mit veszítesz el. De pont ezért az elhasznált felszereléseket nem szabad eladni, vagy kidobni, mert hisz adódhat olyan helyzet, melyben szükség lehet egy bizonyos szörny ellen egy bizonyos varázslatra, ilyenkor csak fegyvert kell cserélni és már ott is lesz a mágia a menüben.

TÁRGYAK

Nem lehet azonban korlátlan mennyiségben tárgyakat tárolni, maximum csak negyven féle cucc lehet nálad. Igen, 40 féle, azaz egy típusból akármennyi darabot magadnál tarthatsz. A felesleget a városban lévő egyik boltosnál pakolhatod le. Az Item menüdben öt féle kategóriát találsz. Az első az Items, itt találod a gyógyító, mindenféle állapotra hatást gyakorló varázstárgyakat. A legfontosabb, amiből érdemes sokat venni, először is a Healnig Drink, azaz gyógyító ital (ebből később vehetsz jobb típust is). A második nagyon fontos darab a Resurrect, ami a feltámasztás. Nemcsak szövetségeseidet tudod feltámasztani, hanem Kite-et is. Mikor meghalsz, de még a többiek élnek, add ki chat parancsban a First Aidet, és ha van felélesztésed, akkor feltámadsz, mint a főnix madár! Fontos még a Fortune Wire nevű cucc. Barangolásaid közepette találsz majd ládákat, melyek közül a kékes színűek veszélyesek, valamilyen csapdával vannak ellátva. Ennek hatástalanítására jó a FW. A következő fontosabb cucc a Fairy's Orb, melynek használatával feltűntetheted a térképen lévő sárga teleportok helyét, azaz a szörnyek pozícióját tudhatod meg. Végül az utolsó fontosabb cucc a Sprite Ocarina, melyről már volt szó, ki tudsz vele teleportálni a labirintusokból. Ezekből a cuccokból sokat vegyél, kelleni fognak! Persze még rengeteg felszerelést és tárgyat lehet felvenni, de ezek felsorolására az egész újság is kevés lenne. A sima tárgyakon kívül találsz még Scrollokat, melyek a menüdből használható varázstárgyak. Főleg az ellenfelet lehet ezekkel hatásosan támadni, de lesz olyan is, mely embereidre gyakorol pozitív hatást. A Books-nál könyveket (újabb érdekes varázslatok), a Treasure-nél értékes kincseket lehet gyűjteni. A Key Itemnél még lehet gyűjteni számtalan érdekesebbnél-érdekesebb dolgot (pld. kaját egy furcsa állatnak), de ezek többségét történet szerint kapod majd meg.

A városban sok-sok játékos mászkál, velük mindegyikével cserélgethetsz cuccokat. Csak menj oda hozzájuk, szólítsd meg őket, majd válaszd a Trade pontot. Válassz ki egy neked tetsző cuccot, majd azokat a felszereléseket, melyeket adni akarsz érte. A csere akkor jön létre, ha a fenti Aprove felirat felett az összes csillag világít. Nagyon király cuccokat lehet így szerezni, beszélj mindig mindenkivel.

ÉRDEKESSÉGEK ÉS TANÁCSOK

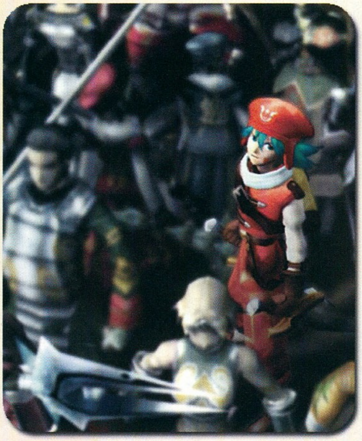
A történet haladtával egyre több dolog fog bejönni, meglepetések sora vár rád. Ilyen lesz például a Gate Hacking nevű kapufeltörés. Nagyon egyszerű, csak ki kell egészíteni a lezárt kapuból hiányzó darabokat, ezt Mia (egyik titokzatos barátunk) jól elmagyarázza. Mindenre figyelj oda, ha elakadsz, akkor lépj ki, nézd meg nem jött-e e-mailed, nem írtak-e a Boardon. Elakadni szerintem nem nagyon lehet, ha jól figyelsz és mindent átnézel a World Listnél, biztosan megtalálod hova kell tovább menned. Mielőtt labirintusba indulsz, jól szerelkezz fel gyógyító cuccokkal. A gyógyító varázslatok használata ugyanis nem azonnal történik, várni kell egy kicsit, míg Kite végrehajtja a mozgást. Ez az idő éppen elég egy fürge ellenfélnek, hogy megsebezzen, sőt akár megöljön! Ezért harc közben jó, hogy ha Item menüből gyógyítasz, és gyógyító varázs-













latot csak akkor használsz, ha nincs szörny a közelben. Jó dolog, hogy az SP-d (olyan mint az MP), folyamatosan töltődik, ez jó húzás, mert a Data Drain használatához is ez kell, így nem fordulhat elő, hogy valakit a kevés SP miatt nem tudsz kinyírni. A tápolás fontosságát gondolom nem kell nagyon hangsúlyozom. Ha egy helyszínnel nem boldogulsz, generálj magadnak egy újat, fedezd fel (közben ugye fejlődsz is), majd próbálkozz újra az előbbi, nehezebb hellyel.

Ne feledkezz meg a mentésről! A Worldben a városban tudsz menteni, egyébként meg a monitorod előtt.

KLASSZIKUS SZÜLETETT?

Merész dolog kijelenteni, hogy egy játék klasszikussá válik-e vagy sem, de Hackben minden megvan, ami ehhez kell. Ritka manapság az ilyen ötletes, izgalmas, változatos, no és persze összetett anyag. A grafika nagyszerű, nem illetheti kritika, nekem főleg a stílusa tetszett. Nem csak a manga beütés, de főleg a színei miatt is. Erős narancssárga és zöld éppúgy jellemzi, mint a fehér. Néha már-már művészi szín kavalkádot láthatunk a képernyőn, elég csak megnézni a Data Drain támadást vagy az introt. Nem is tudom mihez hasonlítani, talán a Rezre hajaz egy kicsit. És nem csak szép, hangulatos is, hisz gyakran alkalmaz speciális effekteket, pld. berezeg a kép, mintha egy mobiltelefon zavarná a gépünket. Így tehát nem is grafika minősége tetszett nekem nagyon, hanem stílusa, színei és ötletes effektusai. Ezek nélkül csak egy Jót érne, így viszont megkaphatja a Kiválót. A hangok, zenék szuperek. Tipikus manga RPG számok szólnak, nincs baj velük.

Egyedül talán a játszhatóság kap Jót. Néha ugyanis a játék hajlamos elkezdeni szopatni az embert. Ilyen amikor, szinte lehetetlen valakiről letörni a Protectet, vagy amikor egyedül kell menni egy-egy helyre. Említhetném azt is, amikor órákig tartó felfedezések után a legvégén meghalsz, ami azért gáz, mert a labirintusokban nem lehet menteni. Szerintem néha túl sok szörny támad, ami bizony feszültté teszi a játékot, ha épp egy óriási útvesztőben kalandozol. Ezen labirintusok lehetnének rövidebbek, vagy ha már nem, akkor legalább lehetne menteni. Ehhez kapcsolódik, hogy néha bizony elég monoton a kazamaták felfedezgetése, vannak helyek, melyeket borzasztóan megnyújtottak. Ugyancsak idegesített, hogy csak 40 féle cucc lehet nálam, ezt eltöröltem volna. Sokkal jobb lenne ha akármennyi cuccot vihetnénk. Azt hiszem ennyi hibát találtam. Nem olyan katasztrofálisak, de feltétlenül szót kellett róla ejtenem.

MARTIN BELESZÓL!

Sajnos a stuffhoz kapcsolódó anime filmeket én sem láttam, de a teszt alapján elképesztően érdekes játéknak érzem a .Hacket. Tetszik az a gondolat is, amit Miki bácsi a cikk végére biggyesztett. Ijesztően sok ember éli le fiatalságának legszebb napjait a gépek előtt, teljesen kirekesztve a külvilágot. Éppen ezért, én ki sem próbálom a gémet, nehogy megfertőzzön... ;)





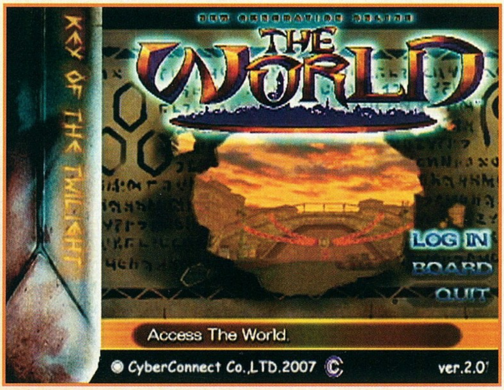
A szavatosság viszont a maximumot kapja. Elképesztően tartalmas az anyag. Hetekig lehet úgy játszani, hogy semmit nem lépsz előre a történetben. Annyi mindent lehet gyűjtögetni, fejleszteni, tápolni, amit még egy PS2-es RPG-ben sem láttam. Az összetettsége a Hack legerősebb része. Na, meg persze az elvont, ám éppen ezért nagyszerű sztori. Mind-mind kiválóvá teszik a stuffot. A hangulatot már az elején értékeltem, természetesen Kiválót kap. Egyetlen egy sajátossága (direkt nem hibát írtam) van a Hacknek. Tudniillik volt egy olyan érzésem, hogy pont az egyedisége és kissé elvontsága miatt, csak kevesek lesznek azok, akik valóban végig is fogják játszani. Ezért nekem úgy tűnt, a Hack az RPG-t kedvelők között bizonyos rétegeknek nagyon fog tetszeni, míg mások csak legyinteni fognak rá. Ezzel azonban nem érdemes foglakozni, mert ha megtetszik ez a sztori, és megragad a hangulat, akkor onnantól kezdve te is ráfogsz érezni miért is olyan egyedi játék a Dot Hack.

ZÁRÓ GONDOLAT

Így a végére már csak néhány mondat. Volt ugyanis a Hackben egyfajta mondanivaló. Furcsa érzés ez, de azt hiszem, hogy ennek a játéknak a története minden embernek mást fog mondani. Ha ugyanis lerántjuk a leplet, észre kell vennünk, hogy a Hack szól valamiről, valami nagyon fontosról. Lehet tekinteni jövőképnek, hisz majdnem ilyen lesz a tényleg online FFXI is. Én a sztoriból egy egészen érdekes gondolatot szűrtem le (hangsúlyozom, ez mindenkinek más lehet!). Úgy éreztem (néhány megjegyzésből, rejtett szóvirágból), hogy ez a játék egyfajta görbe tükör a manapság hódító online játékokról és játékosokról. Egy olyan jelentést fedeztem fel, mely azt mondja, hogy akármennyire is megszeretjük a virtuális világokat, játékokat, nem szabad, hogy életünk egyetlen örömforrása EZ legyen. Nem, ez már egészségtelen, káros, már-már a droghoz hasonlít. Meg kell találnunk az örömöt a játékokon kívül is. Az, hogy miért lesznek ennek egyre inkább rabjai az emberek, egy külön elemzést is megérne, de arra most már nincs helyem. Talán, majd ha lesz egyszer Hónap Dumája rovat, ennek fejtegetését is megejtem.

Most viszont, ha esetleg észreveszed magadon, hogy egész nap a neten lógsz, a maradék szabadidődet játékokkal töltöd, a haveri köröd kizárólag chates partnerekből áll, és hús-vér barátaiddal is csak hardverekről meg szoftverekről beszélgetsz, otthonról szinte kisem lépsz, akkor baj van és ha hallgatsz rám, ideje rajta változtatni! Kapcsolj ki mindent, itt a tavasz, menj és sétálj egyet kint, gondold végig amit mondtam, majd ennek szellemében ülj vissza géped elé, ha még lesz hozzá kedved!

Veres Miki
veresmiki@576.hu



.HACK PART 1: INFECTION

BANDAI

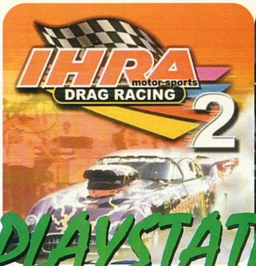
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

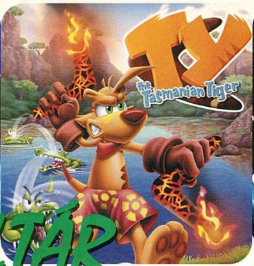
1 Játékos
memóriakártya 8mb (684KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ az utóbbi idők leghangulatosabb és legötletesebb játéka
× néha monotonná válik

9 pont









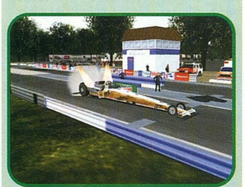
PLAYSTATION 2 LELTÁR

IHRA MOTORSPORTS: DRAG RACING 2

Négy lemez vár rám, hogy megtekintsem őket, majd egyesével kivesézzem mindegyiket a Leltár rovatban. Elsőként a DR2 címet tekintem meg...kíváncsi vagyok, mit takar. Már a gyorsuláson kívül, mert azért arra már a címből rájöttem, hogy ez valami gyorsulási versenyes program lesz. Persze igazam is lett... Szimulátor a lelkem. Különböző játékmódokkal találkoztam...de ezek megegyeznek a szokásos lehetőségekkel. A különbség annyi, hogy itt a futamok előtt rengeteg dolgot be lehet állítani, valamint az, hogy az irányítás elég sajátos lett... Ez utóbbi kissé furcsa. Kell tenni pár tiszteletkört az ismerkedés elején. Én speciel úgy indultam, hogy előtte nem tekintettem meg az gombkiosztást. Néztem is nagyokat, amikor az ellenfél már rég beért, jómagam meg hiába nyomogattam a gázt, mégsem indult a verda. Újabb próbálkozás. Tenyerelek az irányítón...semmi. Kilépek az opciókba. Aha... Bal analóg kar a gáz, meg a fék. Nagggyon vicces. Kac-kac. Minden a feje tetején. Legalább másfél óra, mire valaki normálisan le tud nyomni egy menetet. Ez még nem is lenne



baj, elvégre szimulációról van szó. Nem...a gond nem itt kezdődik. A probléma az, hogy ki kíváncsi erre? Fél órás készülődés, azután fél perc verseny. Rengetegszer ismételve. Már a Nascart is nehezen fogadta be a magyaros gyomrom...ez meg aztán már tényleg tiszta őrület. Annak, aki szereti, talán bejön a DR2, bár még annak sem biztos. A grafika csúnya, a játszhatóság gyenge, a szavatosság rövid, a zenék semlegesek, a hangulat meg béna. Egyetlen pozitívumot sikerült csak felfedeznem, ez pedig az autók széles választéka. Régi klasszikusok, modern csodák. Még nézegetni is kellemes őket. Ezen kívül semmi igazán jó dologra nem leltem. Tényleg elnézést azoktól, akik esetleg kedvelik ezt a stílust (ők azért próbálják ki...), de egy átlagos embernek ez a játék nem mond semmit. Szánalmas...



MÁS VERZIÓ: PS

1.5 pont

GRAVITY GAMES: BIKE STREET VERT DIRT

Nos... Az előző lemezzel nem jártam túl jól, mert csak kiakadtam tőle. Még az életkedvem is elment. Megpróbálkozom inkább egy kis bicajozással. SiD kolléga már írt pár sort ennek a játéknak az X verziójáról, még az 55-ös számunkban. Nem értékelte túl a programot. Ez nem is nagy meglepetés, mert manapság még a csapból is az extrém sportok folynak, ráadásul egyre gyengébb minőségben. Minden cég csak nyomatja a saját kis hülyeségét, de azt nem veszik észre, hogy ezzel csak a sportot égetik, na meg önmagukat. Leginkább az utóbbit. A Midway is ezt teszi. Belepakol a játékba bringásokat, egyhangú pályákat, manapság nagyon menő pop-punk zenéket (mostanában már nem nagyon van igazi punk muzsika...nem szeretem a stílust, de nevetséges, hogy mi mindent el lehet adni ezen a néven a gazdagságtól megcsömörlött, divatlázadó kiskölyköknek...), csak az egyéniséget hagyja ki. Na és a hangulatot. Pedig ezek lennének a legfontosabbak. Mit kezdjek az ilyen tucat termékekkel? Semmit. Lepontozom, mert nem érdemel többet. Azonban azok így is meg fogják venni, akiknek er-



re a műfajra fáj a foguk...hiába a pontszám. A pénz befolyik a kiadónak. Ha sokan veszik meg maguknak, a fejlesztők azt fogják mondani, ebből pénz van. Nem azt nézik, miket olvasni a fórumokon, hanem az eladási statisztikát. Utóbbi alapján pedig egy év múlva megjelentetik a következőt a sorban. En csak azt nem értem, hogy a gyenge minőséget miért veszik meg az emberek... Jó a reklámja? Vagy nem jó, csak azt mondja...vegyél meg... Ezt annyi mindennél tapasztalhatjuk. Néha már azon vagyok, hogy kivágok az ablakon minden tévét, rádiót, mert nem akarom hallgatni a sok sületlenséget. Vegyek ezt, meg azt. Persze... A francot érdekel ez a butító hadjárat. A GG sem érdekel. Átlag alatt van kicsivel. Nem kell. Már megint felhúztam magam, úgy látszik, hogy rossz napom van...bal lábbal keltem fel. Bocs.



MÁS VERZIÓ: X

4.5 pont

TY THE TASMANIAN TIGER

Tessék, mondom én. Még csak a harmadik lemeznél tartok, de lassan beleőszülök. Furcsa, tigrisféle főszereplőnkről már írogattam az 55-ös számunkban. Platformjáték rejlik a név mögött, de sajnos szegényke nem rendelkezik igazi egyéniséggel. Megyünk erre-arra, szedegetjük a bogyókat, szétütjük a ládákat, megszabadítjuk fogoly barátainkat. Annyira agyoncsépelt már ez a dolog... Hol vannak azok az idők, amikor a cégek sorra találtak ki izgalmas újításokat, hogy azokkal hódítsák meg a játékosok szívét? Miért volt az akkor annyira fontos? Mert akkor még tudták, hogy nem a vásárlók vannak értük, hanem FORDÍTVA. A fejlesztők jövője függött attól, hogy mit alkotnak, és hogy azt mennyire fogják kajolni otthon a felhasználók. Nem véletlenül menekült meg a csőd széléről egy brigád, amikor „utolsó fantáziájukat" felhasználva valami zseniálisat alkottak. Igen...a Square az, amiről szó van. Az a Square, amelyik ma készít egy botrányos filmet, és amelyik ma azt hirdeti, jön a Final Fantasy X-2(!!!!). Popularitás... Ez mindennek az alapja. Ilyen az EA is. Régen nagy név volt, ma folytatásokat ad ki, meg filmadaptációkat. Készít egy platformprogramot, be



akar törni a trónbitorlók közé. Ez jó is lenne... Komolyan mondom, örülnék, ha legalább ÖT lemezt meg kellene vennem egy adott stílusból, mert azok annyira jók. Csak annyi kellene, hogy egy kicsit beleadjanak a lelkükből. Hogy szívből készítsék azt, amit utána odaraknak elénk. Túl nagyok az elvárásaim? Nem hiszem... Van még Blinx, van még Luigi, van még Mario. Ők az egyik oldal. A másik oldalon ott áll Crash (mi lett belőled, kicsi róka?), minden Disney figura, na meg Ty...aki szeretett volna átjutni a többiek közé...de az erejéből már nem futotta. Nem sokat kellett volna változnia. Csak egy kicsit. Ennek a kicsinek a hiánya viszont pont elég volt ahhoz, hogy éppen csak az átlagos fölött teljesítsen. Látom benne a lehetőséget...akkor miért nem? Sajnálom... Kezdek olyan lenni, mint egy nyavalygós, szentimentális vénasszony. Csak nehogy a külsőmben is megjelenjenek ezek a változások...:-)



MÁS VERZIÓ: GC, X

6.5 pont

BATTLE ENGINE AQUILA

Látjátok... Erről beszélek. Itt van a BEA (be szép lány is ő...). Nem valami eget rengető újítás, nem váltja meg történetével a világot, de mégis van benne valami tűz. Teljesen egyetértek SiD barátommal a programmal kapcsolatban. Előző számunkban már tesztelte a játékot, sőt...ahogy elnézem a kritikáját, még az is észrevehető, hogy hasonlóan szemléli a jelenlegi szoftvergyártókat, mint a Miki, vagy én. Talán még sem véletlenül morgolódom. De visszatérve a programra. Nagy gépek, háború, mi menthetjük meg a világot, csak a csodafegyvert kell érte használatba venni. Hallottunk már ilyet. Beülünk a gépbe, lövöldözünk földön, levegőben. Láttunk már ilyet. DE A MEGJELENÍTÉS! A HANGULAT! Nem tökéletes, nem iránymutató, még csak nem is olyan, aminek majd klónjai jönnek...azonban élvezet leülni mellé. Szép tájak, kellemes...kézre álló (mondhatnám JÁTÉKOSBARÁT...) kezelés, pergős akció. Csak ennyit szerettünk volna...csak ennyit vártunk... A Lost Toys csapata miért volt képes rá? Lemerem fogadni, hogy élvezettel dolgoztak rajta. Időnként tele volt a hócipőjük a munkájukkal, de alapjában véve örültek, hogy alkothattak. Hát igen. A BEA ettől lett jó. Ettől lett használható. Nem pontozom le, mert nem kell. Nem vagyok én szőrösszívű. Csak védem a játékosokat.



Próbálom helyes irányba terelni a határozatlanokat. Akinek nincs rá szüksége, az vagy elküld a búsba, vagy megy tovább, amerre elindult. Aki szereti a nagy harcokkal teli, akcióközpontú játékokat, amikben hatalmas gépekkel indulhat csatába...az bátran ugorjon neki ennek a játéknak. Tényleg megéri. Remélem, hogy senkit nem mérgesítettem fel a korábbi morgolódásommal, de tény, hogy manapság nem a felhasználók számítanak a kereskedelemben, hanem a gyártók. Lehet, hogy valakit idegesít a téma, lehet, hogy valakit nem érdekel...illetve elege van már belőle...de ha többen foglalkoznának ilyen gondolatokkal, ha többen fejeznék ki nemtetszésüket...akkor esetleg javulna a helyzet. Nem a világot akarom megváltani...csak azt szeretném, hogy a játék-játék legyen, a szórakozás-szórakozás...mindez pedig távol álljon a nagy pénztől...

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu



MÁS VERZIÓ: X

7.5 pont



576 KONZOL
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT ™


LUCAS Arts
576 KONZOL

GAMEBOY ADVANCE KÓDOK, TIPPEK ÉS CSALÁSOK

BALLISTIC: ECKS VS. SEVER 2

Ecks pályakódjai:

02-es pálya	SMOKEY
03-as pálya	BUTTERFLY
04-es pálya	COVEY
05-ös pálya	TIGER
06-os pálya	HORNET
07-es pálya	LITTERBUG
08-as pálya	MUSTANG
09-es pálya	SPECTRE
10-es pálya	NIMROD
11-es pálya	SPOOKY

Sever pályakódjai:

02-es pálya	RAVEN
03-as pálya	FIREFLY
04-es pálya	BULLDOG
05-ös pálya	DRAGON
06-os pálya	LOAD
	MOUTH
07-es pálya	STINGER
08-as pálya	NAIL
09-es pálya	ZORRO
10-es pálya	XRAY
11-es pálya	REDDOG

Isten mód password:
DEATHWISH

Örök lőszer:
BIGPOCKET

Minden fegyver megszerzése:
TOOLEDUP

Az ellenfelek nem mozognak (de továbbra sem ártalmatlanok, lőnek például):
COLDFEET

Az ellenfelek egy lövésre kifekszenek:
OOHSTOPIT

Látszólag semmi haszna (és nem ad nagy fegyvert, ahogy sejteni lehetne), de azért valami biztosan van:
MYBIGUN

A robbanások kétszer nagyobbat sebeznek:
ACMEBANGS

A sikolyok és kiáltások poénos böfögéssel és altesti zörejekkel cserélődnek le:
HORNBLOW

Láthatatlanság:
DOYOUCME

BUBBLE BOBBLE: OLD AND NEW

Gép által kontrolált Bob aktivizálása:
Egy játékos módban (amikor Bubot irányítjuk) is játékba tudjuk hívni Bobot, a kék dinót, ehhez le kell vernünk az utolsó főnököt a 100-adik pályán, majd miután új játékot kezdünk, le kell nyomnunk egyszerre a Startot és Selectet a pause menühöz, és ki kell választanunk a „bobblen" feliratot. Ez után a gép által kontrolált Bob is bekapcsolódik a játékba, és ha meg is hal, így mindig újra aktivizálhatjuk.

Az titkos szobák elérése az arcade verzióhoz hasonlóan:
Az Old, azaz az eredeti verzió főképernyőjén, amikor a játék logója villog, adjuk be az L, R, L, R, L, R, Jobbra és Select kombót, ekkor megjelenik az „Original Game" felirat, és a titkos pályákat akkor is el tudjuk érni, ha meghalunk.

Kigyúrt dinók:
Az Old, azaz az eredeti verzió főképernyőjén, amikor a játék logója villog, adjuk be a Select, R, L, Balra, Jobbra, R, Select és Jobbra kombót, ekkor megjelenik a „Power up!" felirat, és a játékban gyorsabbak leszünk, gyorsabban fújjuk a buborékokat, és minden felvehető extrával rendelkezünk.

Különféle speckók:
Az alábbi kódokat a hiscore-ba írjuk be, és a mellettük álló dolgokat kapjuk extraként, amik az alábbiak szerint működnek:

SEX kést kapunk, ami az ellenfeleket gyümölccsé változtatja
KTT söröshordót kapunk, ami pizzává változik (vagy valami ilyesmi, ezt nem teszteltem)
TAK polipot kapunk, ami a buborékokat karókká változtatja
KIM vagy *YSH* Colát kapunk, ami az ellenfeleket véletlenszerű tárgyakká változtatja

Super Játékmód az Old verzióhoz:
Az Old, azaz az eredeti verzió főképernyőjén, amikor a játék logója villog, adjuk be a Balra, R, Balra, Select, Balra, L, Balra és Select kombót, ekkor hozzáadódik a „Super!" felirat a Bubble Bobble játéklogóhoz, és a játékban az ellenfelek össze-vissza lesznek keverve, nem a megszokott szörnyekkel találjuk szemben magunkat a megszokott pályákon. Ebben a Super módban csak úgy nyerhetjük el a jó megnyerést, ha ezen belül két játékosos módban nyomjuk le az utolsó főnököt.

Super Játékmód a New verzióhoz:
A New, azaz az új verzió főképernyőjén, amikor a buborékok mennek felfele a háttérben, adjuk be a Jobbra, R, Balra, L, Select, R, Select és L kombót, ekkor hozzáadódik a „Super!" felirat a Bubble Bobble játéklogóhoz, és a játékban az ellenfelek össze-vissza lesznek keverve, nem a megszokott szörnyekkel találjuk szemben magunkat a megszokott pályákon, továbbá más háttereket és más megnyerést is kapunk.

CRASH BANDICOOT 2: N-TRANCED

101%-os teljesítmény, extra pálya:
100%-osan teljesítsük a játékot (mindent össze kell szedni, szerencsére akárhányszor nekifuthatunk a pályáknak a megnyerés után is), és a végén így megnyílik egy új, extra pálya is a teleportszoba végében. Menjünk be, nyomjuk le az ottani főnököt, és máris 101%-os teljesítménnyel büszkélkedhetünk, talán még fel is terjesztenek minket a Népköztársaság Kiváló Dolgozó Érdemérmére, hehehe.

Extra pályák és játékmódok:
További pályákat és játékmódokat nyithatunk meg, ha rendelkezünk (vagy egy haverunk) az első GameBoy Advance-es Crash Bandicoot játékkal, a Crash Bandicoot: The Huge Adventure-rel, és a két játékot belökjük egy-egy gépbe, melyeket összelinkeltünk link kábellel. Azt nem tudom, hogy a játék az első rész minden verziójával linkelhető-e (az első részből három verzió volt, az Európában forgalmazott Crash Bandicoot XS, az Amerikában forgalmazott Crash Bandicoot: The Huge Adventure és a Japánban forgalmazott Crash Bandicoot Advance, a második részből még csak egy verzió van), de valószínűleg igen.

DAREDEVIL: THE MAN WITHOUT FEAR

Pályakódok:
Az alábbi kódokat természetesen a Password menüben adjuk be, a @ helyére a legelső karaktert, a Daredevil (Fenegyerek) maszkot válasszuk ki:

01 - Rooftop Rumble
Y@PSC@@K@@4
02 - This Traffic Is Murder
F@FNK@TKFKH
03 - No Way To Treat A Lady
CCKMC@R@B@P
04 - A Question Of Honor
0CKN@@4@@KR
05 - Fighting With Shadows
WCP7D@CDGKM
06 - Over Troubled Waters
H@@7LBK5@@D
07 - Master Of The Hand
4@@3NB23GKL
08 - Descent Into Madness
MCP3NBY5B@L
09 - Into The Savage Sewers
MCF2J@K5ZKD
10 - Battle Below Ground
RCK6JB4VW@L
11 - The King Commands
RCK2QBRVXKB
12 - Wrong Side Of The Tracks
RL@7S@RXHKM
13 - Out Of The Darkness
MNF39@MVJKN
14 - No Return Ticket
4LTPZBP5R@K
15 – Switchback
RST21BK3SKK
16 - Like Looking In A Mirror
RQYQZCPV8@M
17 - Bad For Business
4QYQ7CK39KC
18 - Long Hard Climb
4S2PZC459B@
19 - Building Tension
47T77D435L@
20 - My Aim Is True
MZY2ZRR5NBK
21 - All That Money Can Buy
8ZY7ZRMXML@
22 - Final Showdown
MZ231S6XSGN

Titkok:
A Secret menüben különféle elnyerhető, titkos dolgokat halmozhatunk fel, ezek az alábbiak, és az alábbi módokon juthatunk hozzájuk:

01 – a játék intrója, filmből összerakott képmontázs – a játék kezdetekor automatikusan megnyílik
02 – a játék vége, filmből összerakott képmontázs – természetesen a játék megnyerésekor kapjuk meg
03 – pályaválasztó menü – a játék megnyerése után nyílik meg
04 – klasszikus, sárga Daredevil ruha – a játék összes DD szimbólumának összegyűjtése után nyílik meg
05 – eredeti Elektra a játékban – Elektra legyőzése után nyílik meg
06 – az első képregény borítójának képe – Kirigi legyőzése után nyílik meg
07 – eredeti Kingpin (Vezér) a játékban – Kingpin legyőzése után nyílik meg
08 – eredeti Bullseye a játékban – Bullseye legyőzése után nyílik meg
09 – Daredevil (Fenegyerek) háttértörténete képpel – 25000 pont elérése után nyílik meg
10 – Elektra háttértörténete képpel – 50000 pont elérése után nyílik meg
11 – Bullseye háttértörténete képpel – 75000 pont elérése után nyílik meg
12 – Kingpin (Vezér) háttértörténete képpel – 100000 pont elérése után nyílik meg
13 – Foggy háttértörténete képpel – megnyílik, miután beszéltünk Foggy-val
14 – egy Elektra kép a filmből – Hell's Kitchen utcáin gyűjtsük össze a DD szimbólumokat, és megnyílik
15 – egy nagyon király, rajzolt Elektra kép – a tetőkön gyűjtsük össze a DD szimbólumokat, és megnyílik
16 – még egy rajzolt Elektra kép – az utós-üldözéses pályán gyűjtsük össze a DD szimbólumokat, és megnyílik
17 – még egy rajzolt Elektra kép – Elektra legyőzése után nyílik meg
18 – egy Daredevil (Fenegyerek) kép a filmből – a dokkoknál gyűjtsük össze a DD szimbólumokat, és megnyílik
19 – egy Daredevil (Fenegyerek) kép – az uszályon gyűjtsük össze a DD szimbólumokat, és megnyílik
20 – még egy Daredevil (Fenegyerek) kép a filmből – az uszályon gyűjtsük össze a DD szimbólumokat, és megnyílik
21 – még egy Daredevil (Fenegyerek) kép a filmből – a hídon gyűjtsük össze a DD szimbólumokat, és megnyílik
22 – egy rajzolt Kirigi kép – Kirigi legyőzése után nyílik meg
23 – még egy Elektra kép a filmből – az alagsorban gyűjtsük össze a DD szimbólumokat, és megnyílik
24 – egy rajzolt Daredevil (Fenegyerek) kép – a csatornákban gyűjtsük össze a DD szimbólumokat, és megnyílik
25 – egy kép (úgy nézem Bullseye van rajta) a filmből – a föld alatt gyűjtsük össze a DD szimbólumokat, és megnyílik
26 – rajzolt Sewer King (Csatornakirály) kép – Sewer King (Csatornakirály) legyőzése után nyílik meg
27 – még egy Daredevil (Fenegyerek) kép a filmből – a metróban gyűjtsük össze a DD szimbólumokat, és megnyílik
28 – a második képregény-sorozat első füzetének borítója – a felszínen gyűjtsük össze a DD szimbólumokat, és megnyílik
29 – még egy Daredevil (Fenegyerek) kép a filmből – a felemelt vonat szintjén gyűjtsük össze a DD szimbólumokat, és megnyílik
30 – még egy Daredevil (Fenegyerek) kép a filmből – a felemelt vonatban gyűjtsük össze a DD szimbólumokat, és megnyílik
31 – egy rajzolt Echo (Visszhang) kép – Echo (Visszhang) legyőzése után nyílik meg
32 – egy Bullseye kép a filmből – a szeméttelepen gyűjtsük össze a DD szimbólumokat, és megnyílik
33 – még egy Daredevil (Fenegyerek) kép a filmből – az építési terület alapjánál gyűjtsük össze a DD szimbólumokat, és megnyílik
34 – még egy Bullseye kép a filmből – az építési területen gyűjtsük össze a DD szimbólumokat, és megnyílik
35 – egy rajzolt Bullseye kép – Bullseye legyőzése után nyílik meg
36 – egy Kingpin (Vezér) kép a filmből – Kingpin (Vezér) rejtekhelyén gyűjtsük össze a DD szimbólumokat, és megnyílik
37 – még egy Kingpin (Vezér) kép a filmből – Kingpin (Vezér) rejtekhelyén gyűjtsük össze a DD szimbólumokat, és megnyílik
38 – egy rajzolt Kingpin (Vezér) kép – Kingpin (Vezér) legyőzése után nyílik meg
39 – egy rajzolt Daredevil (Fenegyerek) kép – megnyílik, miután megnyitottuk az elsőtől a 38-adikig a Secret-eket
40 – a képregénysorozat tizedik füzetének borítója – megnyílik, miután megnyitottuk az elsőtől a 38-adikig a Secret-eket

Az összes Secret megnyitása:
Természetesen, ha valaki csalni akar, nem sok veríték árán, fair küzdelemben akar hozzájutni a fenti Secretekhez, az egy kóddal is megnyithatja az összest (meg is spórolhattam volna a fenti pár sor gépelést, de azért gondolom sok fair játékos is van, nekik pedig azok az infók is hasznosak), a mindent nyitó csodakód pedig a 41TK1S6ZNGV.

DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 3

Metal és Flash elérhetővé tétele:
A főcímnél adjuk be az R, R, L, L, B, B, L és R kombót, így Metal és Flash is elérhetővé válik, egy hang is jelzi, ha jól adtuk be a kódot.

DIGIMON BATTLE SPIRIT

BlackAgumon / BlackWarGreymon megnyitása:
Verjük végig a játékot kétszer, két különféle karakterrel, és BlackAgumon / BlackWarGreymon is választhatóvá válik.

Lopmon / Kerpymon megnyitása:
Verjük végig a játékot háromszor, három külön-

féle karakterrel, melyek egyike sem lehet azonos azokkal, amikkel BlackAgumont / BlackWarGreymon-t elnyertük, és Lopmon / Kerpymon is választhatóvá válik.

Gabumon / Omnimon megnyitása:
Verjük végig a játékot az összes alap Digimon karakterrel, továbbá a megnyitható BlackAgumonnal / BlackWarGreymon-nal és Lopmonnal / Kerpymonnal, ez után Gabumon / Omnimon is választhatóvá válik.

Impmon megnyitása:
Verjük végig a játékot úgy, hogy 300 vagy több D-Spiritet gyűjtünk közben, és verjük meg Impmont is, ez után Impmon is választhatóvá válik.

GT ADVANCE 3: PRO CONCEPT RACING

A teljes alkatrészkészlet megszerzése:
A címképernyőn, ahol a "Press Start" villog, nyomjuk le, és tartsuk lenyomva az L és B gombokat, ezek mellé nyomjuk meg a Fel gombot, így az összes alkatrésszel rendelkezni fogunk a Tuning menüben.

A három Extra játékmód megnyitása:
A címképernyőn, ahol a "Press Start" villog, nyomjuk le, és tartsuk lenyomva az L és B gombokat, ezek mellé nyomjuk meg a Le gombot, így az Extra menü is megnyílik, ahol három új játékmódot találunk (Kart, Wireframe és Radio Con). A szokásos pályákon versenyezhetünk ezekben is, de az elsőben gokarttal, a másodikban vonalvektoros autóval, a harmadikban pedig rádiós játékautóval. A második csak poén, de az első és harmadik esetben nagyon korrektül változik a fizika a járgányok méretének és jellegének megfelelően.

Az összes pálya és összes bajnokság megnyitása:
A címképernyőn, ahol a "Press Start" villog, nyomjuk le, és tartsuk lenyomva az L és B gombokat, ezek mellé nyomjuk meg a Jobbra gombot, így az összes bajnokság és ezeken belül az összes pálya választhatóvá válik a játékban.

Az összes autó megnyitása:
A címképernyőn, ahol a "Press Start" villog, nyomjuk le, és tartsuk lenyomva az L és B gombokat, ezek mellé nyomjuk meg a Balra gombot, így az összes autó (a lenti Lexus SC430-at leszámítva) választhatóvá válik.

Természetesen a fenti négy, hasonló módon beadható cheat kombinálható egymással, akárhányszor kimehetünk a B gombbal a címképernyőre a főmenüből, és beadhatunk egy másik cheatet is.

A Lexus SC430 elnyerése:
A főmenüből válasszuk a Drift-Combo játékmódot, és csináljunk egy tízes farolás kombinációt (tehát egyhuzamban kell farolni, megállás nélkül, nekem még nem jött össze), az nem baj, ha ezek nem a legszebbek, vagy ha lemegyünk a pályáról. Ha sikerül összehoznunk a tízest, akkor a célba érés után közli a program, hogy elnyertünk egy Toyota Soarer-t, egész pontosan egy Lexus SC430-ast (amit nyilván ezután az autó választó menüben a Toyota lista alatt találunk).

INSPECTOR GADGET RACING

Inspector Gadget (Bigyó Felügyelő) Gadgetmobile-jának elnyerése:
Verjük végig a játékot Tournament módban bármelyik pozitív karakterrel, tehát Inspector Gadgettel (Bigyó Felügyelővel), Penny-vel, Brain-nel vagy Chief Quimby-vel (Quimby Főfelügyelővel), és a Gadgetmobile is játszhatóvá válik.

Doctor Claw elnyerése:
Hogy a főgonosz Doctor Claw is választhatóvá váljon, verjük végig a játékot Tournament módban bármelyik negatív, MAD ügynök karakterrel, tehát Abdul ügynökkel vagy Bruce ügynökkel.

MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

Pályakódok:

02-es pálya	SQUAME
03-as pálya	REVOLER
04-es pálya	FAUCON
05-ös pálya	UNANIME
06-os pálya	ROULIS
07-es pálya	RELAVER
08-as pálya	POUSSIN
09-es pálya	PANOPLIE
10-es pálya	NIMBER
11-es pálya	NIAIS
12-es pálya	KARMA
13-as pálya	INCISER
14-es pálya	GADOUE
15-ös pálya	FUSETTE
16-os pálya	EXCUSER
17-es pálya	ENRICHIR

Isten mód password:
MODEDEDIEU

SEA TRADER: RISE OF TAIPAN

Trade Baron (Kereskedőbáró) cím:
Keressünk százmillió Tael-t, és elnyerjük a Trade Baron (Kereskedőbáró) címet.

Around The World (Földkerülő) cím:
Utazzuk körbe a Föld mind a hat térképét, amit a játékban lehet, és elnyerjük az Around The World (Földkerülő) címet.

Materials (Anyag) díj:
Szállítsunk le 1000 tárgyat, és elnyerjük a Materials (Anyag) díjat

Pirate (Kalóz) díj:
Öljünk meg 100 kalózt (gondolom ez inkább annyit jelent, hogy süllyesszünk el 100 kalózhajót), és elnyerjük a Pirate (Kalóz) díjat.

Guard (Partiőrség) díj:
Öljünk meg 100 partiőrségi tisztet vagy kereskedőt (gondolom ez inkább annyit jelent, hogy süllyesszünk el 100 partiőrségi vagy kereskedő hajót), és elnyerjük a Guard (Partiőrség) díjat.

SHINING SOUL

Advance mode (Fejlett mód):
Teljesítsük sikeresen a játékot, így választhatóvá válik az Advance mode is, amivel még nehezebbé válik a játék.

Használhatatlan tárgyak használatba vétele:
Az olyan fegyvereket, ritka tárgyakat, amiket alapban nem tudunk használatba venni, a következő módszerrel mégis használhatjuk. Tegyük az egyik használatba vehető tárgyunkat az R shoulder gombbal az egyik tárgyhelyre, majd menjünk a bankba, és itt lehetőségünk van arra, hogy kicseréljük ezt a használatba vett tárgyunkat egy használatba nem vehetővel, így végül használatba tudjuk venni azt, amit a program egyébként nem enged használatba venni.

Örök pénz:
Úgy tehetünk szert gyakorlatilag örök pénzre, hogy bemegyünk egy boltba, az egyik tárgyunkat a "Sell" (Eladás) blokkba mozgatjuk (de ne rakjuk le, ne nyomjunk A gombot), majd megnyomjuk az R shoulder gombot, amivel vissza is vesszük a tárgylistánkba, ahol tegyük is le. Ez után válasszunk egy tárgyat a bolt kínálatából, mozgassuk át a tárgylistánkba, de ne vegyük meg (tehát ne tegyük le, ne nyomjunk A gombot), végül nyomjunk ismét R shoulder gombot, és ezzel a még meg nem vásárolt tárgyat átmozgatjuk a "Sell" (Eladás) blokkba. Így eladásra kínáljuk fel a boltosnak a saját portékáját (adjuk is el), anélkül, hogy megvettük volna, ezzel a trükkel akármennyi pénzt szerezhetünk a boltokban.

SONIC ADVANCE 2

Cream játszhatóvá tétele:
Sonic-kal nyomjuk le a Leaf Forest pályát, és Cream, a nyuszilány is választható, játszható karakter lesz.

Miles „Tails" Prower játszhatóvá tétele:
Sonic-kal nyomjuk le a Music Plant pályát, és Miles „Tails" Prower, a kétfarkú sárga róka, Sonic legjobb barátja is választható, játszható karakter lesz.

Knuckles játszhatóvá tétele:
Sonic-kal nyomjuk le a Sky Canyon pályát, és Knuckles, a vörös hangyászsün is választható, játszható karakter lesz.

Amy Rose játszhatóvá tétele:
Nyomjuk le a játékot négyszer, egyszer Sonic-kal, egyszer Creammel, egyszer Miles „Tails" Prowerrel és egyszer Knuckles-szel, továbbá szerezzük meg mind a hét Chaos Emeraldot (Káosz Smaragdot), és Amy Rose, a rózsaszín sündisznó, Sonic barátnője is választható, játszható karakter lesz.

A Tiny Chao Garden (Apró Chao Kert) megnyitása:
Nyomjuk le a játékot bármelyik karakterrel, és szerezzük meg mind a hét Chaos Emeraldot (Káosz Smaragdot), így megnyílik a Tiny Chao Garden (Apró Chao Kert), ami gondolom ugyanaz a Tamagotchi szerű tutujgatós minijáték, ami az első Sonic Advance-ben alapban is elérhető volt.

Zene- és hangtesztelő menü:
Nyomjuk le a játékot bármelyik két karakterrel, és szerezzük meg mind a hét Chaos Emeraldot (Káosz Smaragdot), így megnyílik a zene- és hangtesztelő menü.

A Time Attack mód Boss aljátékának megnyitása:
Nyomjuk le a játékot bármelyik három karakterrel, és szerezzük meg mind a hét Chaos Emeraldot (Káosz Smaragdot), így megnyílik a Time Attack mód Boss aljátéka is.

A bónuszpálya megnyitása:
Nyomjuk le a játékot ötször, egyszer Sonic-kal, egyszer Cream-mel, egyszer Miles „Tails" Prowerrel, egyszer Knuckles-szel és egyszer Amy Rosezal, továbbá szerezzük meg mind a hét Chaos Emeraldot (Káosz Smaragdot), és megnyílik egy új, játszható bónuszpálya a térkép végében.

THE LEGEND OF ZELDA: A LINK TO THE PAST - FOUR SWORDS

Silver Keys (Ezüst Kulcsok):
Az Ezüst Kulcsok megszerzéséhez a multiplayer Four Swords-ben minden pályát teljesítsünk, és mindegyiken legalább 1000 rúpiát gyűjtsünk be közösen, majd nyomjuk le Vaati-t, így kapjuk meg az első megnyerést is.

Gold Keys (Arany Kulcsok):
Az Arany Kulcsok megszerzéséhez a multiplayer Four Swords-ben minden pályát teljesítsünk, és mindegyiken legalább 3000 rúpiát gyűjtsünk be közösen, majd nyomjuk le a Vaati-t, így kapjuk meg a második megnyerést is.

Hero Keys (Hős Kulcsok):
A Hős Kulcsok megszerzéséhez multiplayer Four Swords-ben minden pályát teljesítsünk, és mindegyiken legalább 5000 rúpiát gyűjtsünk be közösen, majd nyomjuk le Vaati-t, így kapjuk meg a harmadik megnyerést is.

Hurricane Blade (Hurrikán Kard):
Gyűjtsünk be 10 medált a multiplayer Four Swords-ben, ez után a főjátékban, a Link to the Past-ban a favágóval (Kakariko-tól északra, a Lost Woods-tól keletre van a háza) játszhatunk Riddle Quest-et (ha jól vettem ki, ez egy olyan találós kérdés játék, amiben a válaszokat reprezentáló tárgyakat be is kell gyűjtenünk), ha ezt teljesítjük, miénk a Hurricane Blade (Hurrikán Kard).

Sword Beam (Sugárkard?):
A főjátékban, a Link to the Past-ban szerezzük meg a Master Sword-öt (Mesterkardot) a Lost Woods-ban (Elveszett Erdőben), ehhez már mindhárom amulettre szükségünk lesz. Ha megvan a kard, mentsünk állást, ezután, ha a multiplayer Four Swords-el játszunk, rendelkezni fogunk a Sword Beam-mel (Sugárkarddal?) is, bár csak akkor tudjuk használni, ha teljes energián vagyunk.

THE REVENGE OF SHINOBI

Az összes pálya megnyitása:
A következő kód bevitelével az összes pálya elérhetővé és választhatóvá válik: 67MB FNNG VL&Y FWZ5

Pályák, négyesszintű mágia és ninja mozgás megnyitása:
A következő kód bevitelével pályákat (gondolom mindet, ahogy a fenti kóddal) nyithatunk meg, továbbá négyesszintű mágiát és ninja mozgást is kapunk: H66D 5YWZ 5WVK 92QT

TUROK: EVOLUTION

Pályakódok:

02 - The Battlefields 2
K8T87 NL46K 6T8K
03 - The Battlefields 3
K8T87 NL46K T7R3
04 - The Battlefields 4
K8T87 NL46K 4V2T
05 - Abandoned Subway 1
K8T87 NL46K 7NR1
06 - Abandoned Subway 2
K8977 N5408 VR0S
07 - Abandoned Subway 3
K8T77 NL42R 2T74
08 - Abandoned Subway 4
K8T77 NL42R 39KV
09 - Jungle Of Darkness 1
K8T77 NL42R KV41
10 - Jungle Of Darkness 2
55987 L5452 V052
11 - Jungle Of Darkness 3
5K987 V5452 3678
12 - Jungle Of Darkness 4
5K987 V5452 LV15
13 - The Fortress 1
5K987 V5452 3K21
14 - The Fortress 2
5K987 V5452 9VL2
15 - The Fortress 3
KK987 V2457 TV7L
16 - The Fortress 4
KK987 V2457 5RTV
17 - The Final Frontier 1
KK987 V245T K69L
18 - The Final Frontier 2
KK987 V245T 759T
19 - The Final Frontier 3
KL987 NT465 364V
20 - The Final Frontier 4
KL987 NT465 TK8N

576 Team

ETERNAL DARKNESS (GAMECUBE) VÉGIGJÁTSZÁS

Már a tesztelés alatt tudtam, hogy az Eternal Darkness-szel sokatoknak meg fog gyűlni a baja, mert elég könnyű benne elakadni. Mondtam is a Mártinak, hogy kellene róla leírást csinálni, de csak akkor vett komolyan, amikor már a sokadik levél, e-mail jött ez ügyben. Amikor pedig már a régi nagykerünkkel szembeni fodrászszalon tulajdonosa, a Gyuri is többször felhívott, hogy elakadt (pedig elég profi az ember, és nem csak frizurák világában :), elkezdtem rágni a Márti fülét, hogy végigjátszást akarok csinálni! Bár ne tettem volna: az ED egy olyan játék, aminek ha reggel kilenckor nekiülök, délután kettőkor úgy kelek fel, hogy végignyomtam, de mindezt le is írni elég fárasztó volt! Mindegy itt a végeredmény, remélem sokatoknak segíteni fog. Néhány tipp mielőtt nekiállnátok: Alexa általában minden fejezet után elszörnyed a könyven olvasottaktól, tehát midig gyógyítsd a zöld csíkját, hogy elkerüld a hallucinációkat. A játékban, akit csak tudsz, végezz is ki (B gomb). Sűrűn ments, amikor csak erre lehetőséged van. A zöld zombik a legijesztőbbek, a kékek a varázserődet is szívják, míg a pirosaknak hiába vágod el a végtagjait, mindig visszanövesztik azokat. Ha egyszerre sokan támadnak rád: vágd le a fejüket, hogy mozgásképtelenek legyenek és egyenként végezz velük. Remélem, semmit nem hagytam ki, és előre is sorry, ha egy-két helyen el lenének írva a nevek, de hát olyan fura kifejezéseket használ a játék :)

Bevezetés: A doktor halála (Helyszín: ismeretlen, időpont: behatárolhatatlan)

Látványos kezdés helyett végighallgathatjuk Dr. Edward Roivas meséjét (aki saját bevallása szerint is már halott) és megcsodálhatjuk az Eternal Darkness Kötet bizarr borítását. Alexa nagypapája, az ősökről mesél, akik jóval az emberiség előtt éltek a Földön, és akik csak a megfelelő alkalomra várnak, hogy ismét visszahódítsák tőlünk a bolygót. A könyv hirtelen megelevenedik!

A kezdet: Halál a családban – Alexandra Roivas (Helyszín: Rhode Island, Roivas Birtok, Időpont: napjainkban)

Amint megkapod az irányítást, kezdd el lőni a csontvázakat. Bármilyen jól is csinálod, a zombik kitartóbbak, mint a lőszermennyiséged. Alexandra megpróbál kijutni az ajtón, de az zárva, és odakintről csak egy hisztérikus sikoly szűrődik be! Ebben a pillanatban megjelenik a halott doktor szelleme, és hirtelen megszólal egy telefon is. Fuh! Szerencsére az egész csak álom volt! Alexa-t a rendőrség keresi ezen a korai időponton, valami szörnyű dolog történt a nagyapjával, aki nem más, mint a doki barátunk. A lány az első géppel a Rhode Island-i birtokra repül, ahol már várja egy elég inkompetens rendőrnyomozó. (Valószínű a sietség az oka, hogy alvás közben és az egész úton, majd a játékban is végig ugyanabban a cuccban flangál majd :( ) A doktort valószínűleg nem szívroham vitte el álmában, ezt az is alátámasztja, hogy olyan szinten szét van szaggatva, hogy az anyja is csak DNS minta alapján tudná azonosítani. A nyomozó persze biztosít minket, hogy mindent megtesznek az ügy kiderítésének érdekében, de a lány meg van győződve arról, hogy a rendőri szervek ez esetben tehetetlenek, ezért magánnyomozásba kezd (jellemző családi vonás, majd meglátjátok :) Addig nem hajlandó elutazni, amíg rá nem jön ki, és miért végzett a nagyapjával. Vizsgáld meg mögötted az órát, a régi ketyere jár ugyan, de a mutatói nem haladnak, egyfolytában egy időpontot mutatnak, méghozzá 3:33-at. Aki nagyon figyelmes volt, annak feltűnhetett, hogy amikor Alexa felvette anno a telefont, az ébresztőóráján ott is ennyi volt az idő. Az óra mögött egyébként egy kulcs van (Dresser Key), vegyétek fel. Bár a rezidencia több rejtélyes szobából és helyszínből áll, egyelőre most még egyik sem fontos, vagy inkább ne lőjük le előre a poénokat. A hallt a jobb oldali ajtón hagyd el, fuss a könyvtár végébe, van ott egy óra. Állítsd pontosan 3:33-ra, a kinyílt titkos járat egy dohos kis szobába visz. A rendetlen asztalon egy ősrégi bőrkötésű könyvet találsz. Ez bizony az Örökös Sötétség Kötete, a továbbiakban csak a Kötete. Alexa belekezd az olvasásába....

1. Fejezet: A Kiválasztott – Pious Augustus (Helyszín: Az ősi Perzsia, Időpont: időszámításunk előtti 26. év)

A Centurio a dolgukra küldi a katonákat (nagyban folynak ekkor még a Római hódítások), majd elindul a titokzatos hangok után, amit valami okból csak ő hall. A teleportálás után egy épület belsejében találod magad. Mássz le a létrán, a folyosón ne ijedj meg a fáklyától. Az első két zombi nem, de a túlsó három feléled, a földről szedd fel a gránitkockát. A következő teremben két zombi, középen az oltáron pedig a második gránitkocka. A sarokban az ajtó, odabent öt zámbó, gránitkocka a földön, létrán le. Az elágazásnál egy csonti, csak jobbra mehetsz. Bent a nagyteremben négy csonti, gránit kő középen a körben. A négy gránitkockát tedd a saját színű jele alá a falba, az elágazás túloldalán kinyílik a rács. Az ajtó mögött három csonti vár, meg egy kapcsoló a sarokban, ami az újabb teleportot aktiválja. A kis teremben válassz egy tárgyat, én itt most a pirosat választottam, a leírás tehát e szerint olvasandó, DE!!! A kiválasztott relikvia NAGYBAN befolyásolja a játékot, mivel Pious azt az Őst fogja szolgálni, kinek a színe mellett elkötelezed! Ez alapján jönnek majd az ellenfeleink is, tehát amennyiben a pirosat választod, mint én, úgy leginkább piros színű szörnyekkel fogsz találkozni, akiket legjobban a kék színű varázslatokkal tudsz majd sebezni. Értelemszerűen, ha másvalakit választasz, mondjuk a kéket, a kék színű varázslatok hatástalanok lesznek ellenük. Javaslom, hogy először válaszd te is a pirosat, hogy ne zavarodj meg a leírásban, és majd a többszöri végigjátszások során válaszd a másik két színt. Bármelyiket is veszed el, Pious papa kicsit megváltozik. Démoni ereje elképesztő, ő lesz a gonosz legfőbb szolgája, kinek feladata: a többi Ős eszenciáját (kiváltképp Mantorokét) megtalálni, és előkészíteni egy majdani inváziót. Alexával vedd fel a Kötetet és a lapját is, ami ott van mögötted, a falon a keretben. Olvass...

2. Fejezet: A Halott isten kötéléke – Ellia (Helyszín: Kambodzsa, Angkor Thom Régió – Időpont: időszámításunk szerinti 1150)

A Kötet rejtélyes módon egy egyszerű ázsiai táncos lány kezébe kerül, akit teljesen elbűvölnek a hihetetlen történetek, melyben egy Pious nevű démon hadvezér fogságba ejt, és megkínoz egy hatalmas túlvilági szörnyet Mantorokot. A végére érve teljesen megbabonázza a történet, úgy érzi, muszáj felderítenie a dzsungel mélyén megbúvó templomot. Szemben a szobor nyakából vedd le a nyakláncot (Strange Necklace). Az ékszer mágikus képességekkel rendelkezik, tíz alkalommal gyógyíthatsz vele. A nyaklánc amúgy az egyik ajtót is lezárja, de ne törődj vele, indulj a másik irányba. A sarok utána a folyosó tele lesz csapdákkal, igaz ki lehet kerülni a padlón a kapcsolóikat. A túloldalon a zombit végezd ki, hogy újra kinyíljon az ajtó. Az urnáról vedd fel a bronz nyakéket. (Bronze Necklace.) A sarokban az X-szel oltsd el a bal oldali gyertyát, a továbbvezető ajtó megnyílik, de nem eléggé. Vissza a pálya elejére a szoborhoz, útközben lesz három zombi, tedd a szobor nyakába a bronz ékszert. Indulj el a másik irányba, az első sarkon rendben vannak a gyertyák. A következő folyosón kerüld a kapcsolókat, mert kis lövedékek fognak záporozni a falakból, ha rájuk lépsz. A sarkon nyírd ki a zombit, és mindkét égő gyertyát oltsd el. Az új folyosón kerüld a kapcsolókat, ne aggódj a zombik nem élednek fel. Amikor felveszed a fúvócsövet (Blowgun), beszakad alattad a padló, és a templom egyik titkos részébe kerülsz. A kardod ugyan összetörik, de ezzel most nincs idő foglalkozni, gyorsan végezned kell a két élőhalottal, mielőtt azok végeznek az őrrel. Fúvócső egyébként mérgezett nyilakat lő ki, de a méreg hatása csak pár perc múlva hat. Utána beszélj az őrrel, mert ha felvetted az összetört kardot, akkor megreparálja neked. Végig a folyosón a csapdák között. Két zombi és egy nyílás van a következő teremben, ahova egyelőre még nincs mit behelyezned. Újabb folyosó csapdákkal. A túloldalt a tűz körül a zombik és a múmiák összeverekszenek, a maradékot gyilkold le. Van itt egy nagy dombormű is a falon. A kanyarodó folyosó abba a nagy terembe visz, amiről a könyvben olvashattál, és ahol a szörny is raboskodik. Megjelenik Pious és Mantorok emberi alakja is, aki egy ajándékot ad az életedet, és egy feladatot: az Örködést. Egy darabot a szívéből beléd ültet, most már a lány is egy a kiválasztottak közül! Vedd ki a szobor karjából a Metal Staffet, és menj vissza egészen, ahol a nyílást láttad, útban a folyosókon is zombik lesznek óvatosan, bár ha szerencséd van, pont belemászkálnak a csapdákba, és neked már csak ki kell végezned őket. A teremben három piros ürge vár, javaslott a fúvócső használata. A botot a nyílásban dugva megnyílik a szörny mögött egy ajtó. Bent a lány kelepcébe esik, megjelenik Pious, és követeli Mantorok eszenciáját, a lány vonakodik, ezért Pious kivégzi és hozzá hasonló rothadó démontestbe sorvasztja. Alexával, ahogy a könyvben is olvastad, oltsd el a gyertyát, alattuk megnyílik egy titkos rekesz, melyben egy üzenetet rejtő cső van (Message Tube). Csekkeld le a menüben. Pious-t és mesterét látod, aki egyre erősödik, és egy eretnek cselszövésen dolgoznak. Olvass...

3. Fejezet: Gyanús konspirációk – Anthony (Helyszín: Franciaország, időpont: időszámításunk szerinti 814)

Anthony egy kis lóti-futi fickó lehet, mert amikor bekapcsolódunk a történetben, épp az egyik rejtélyes szerzetes bízza meg, egy levél továbbításával, amit Charlemagne uralkodójához kellene eljuttatnia. A minden lében kanál fickóban győz a kíváncsiság, a tiltás ellenére is beleolvas a levélbe, pech-ére, mert gonosz energia járja át a testét, a rontásé melynek más volt a célpontja. A templomban beszélj a barátokkal és nyisd ki a koporsót! A papok teljesen kétségbeesnek a benne látottaktól, ezen a szent helyen felütötte a fejét A Gonosz ereje! A megszállt fickóból maga a nagy ellenség tört elő. Az egyikük megdob egy karddal (Scaramasax) és a püspök megkeresésére buzdít. Menj fel az emeletre, amikor váratlan dolog történik! Teljesen más időben és helyen találod magadat! Balra ismerős szobrot láthatsz, az egyik Pious-é, másik Ellia-é. Menj végig a hídon, ami sikoltozó, könyörgő arcokból áll, és amikor a nagy kéz kinyílik, vedd ki belőled a Kötetet. Visszakerülsz a saját idődbe. Menj ismét fel, most már a valódi emeletre, a testedet ismét átjárja a gonosz energia, a rontás megkezdi áldatlan tevékenységét. Vedd le a polcról a Kék Urnát (Blue Urn) és a kis asztalról a Circle of Powert. Használd a kis urnát, amit Anthony ügyetlenkedése közben összetörik, sebaj legalább megvan az első rúnád (Xel'lotath rune). Az egyik középső könyvespolcon van a titkos lejárat kapcsolója, mássz le a létrán. Az átlátszó zombiból egy újabb Magickal Rune-t az Antborokot tudod kiverni, végezd is ki természetesen. Még két udvarlód van a folyosón. A következő teremben az egyik szerzetes épp a zombikkal hadakozik, segíts be neki és kaszabolj mindenkit. Vedd fel a fáklyát (Torch) a földről és beszélj a baráttal, aki elmondja mi történt, és arról is beszámol, hogy őrült, és vérszomjas démonná változott a püspök. Neked adja a püspök kardját (Two Edged Sword). Használd a fáklyát a sötét sarokban és szedd össze a zöld urna darabjait (Green Urn Pieces), majd a mix paranccsal rakd össze őket. Menj tovább az ajtón át, a lépcsőn találod a Magick Codex for Magormort, lent az átlátszó zombiból a Magormor Rune-t tudod kiverni. Az ajtón túl Anthony-t ismét megcsapja a rontás, már szemmel látható, ahogy elkezd zombivá változni, a járása is lelassul. Verd le a zámbókat és vedd fel a kis oszlopról a Codex-et, ez annak a rúnának a leírása, amit még a kék urnából vertél ki (A Xel'latoth-é). Vedd fel a piros urnát (Red Urn). Készítsd el az első varázslatodat: Magormor (item) + a „?" rúna. Ezt elsütve meg tudod reparálni a kék és a zöld törött urnádat, amiket töltsd meg a forrásnál vízzel. A fáklyával égesd le a faliszőnyeget az ajtóról. Az átjáróban lesz egy zombi, a kis helyiségben pedig még láthatod, amint egy a püspök elhagyja azt egy titkos kijáraton. A kijáratot a padló háromszöggel jelölt részére állva tudod nyitni, de amikor lelépsz róla, az ajtó becsukódik, más megoldást kell tehát találnod, hogy bejuss a titkos részre. Vedd fel az Antborok Codex-et, ezzel tudod beazonosítani a „?"-jeles rúnádat (Antorbok – Project) és így a tárgyreparáló Enchant Item varázslat is nevet kap, amikor felveszed a tekercsét (scroll), ott figyel a kis asztalon. Ahol a háromszög van a padlón, tedd le mind a három urnát, az együttes súlyuk már elég ahhoz (ha mindhárom vízzel teli), hogy kinyissák az átjárót. Odabent a már átváltozott püspökkel kell megküzdened, aki nagyon örül, hogy visszahoztuk neki a Könyvét, és ezért megígéri, hogy könyörületes lesz a halálod. Nana, nem eszik olyan forrón a kását, úgyhogy a szép nagy kardoddal ügyesen vágd ketté az ürgét, majd a két feléledő zámbót is. A győzelem után tiéd a püspök kulcsa (Bishop Key). Ha sok életerő vesztettél a harc alatt, ments, mivel most vissza kell menned a templomba és elég sok ellenfél lesz útközben. Az úton új ellenfelek is lesznek a Trapperek, akik leginkább egy kis skorpióhoz hasonlítanak, nincs szemük ezért lassan, lopakodva, ki lehet őket cselezni, amúgy elég genyák, ha észrevesznek, de erről már írtam a tesztben – tartsd lenyomva az X-et a lopakodáshoz. A visszaúton aztán Anthony teljesen átváltozik, szinte már csak csoszogni tud, lassan rosszabbul néz, ki mint a püspök cimboránk. Igyekezned kell, mert a szerzetes szerint a démon szállta püpi bármikor visszatérhet. Mielőtt felmásznál a létrán, mindenképp ments, mert egy hatalmas démon vár rád odafent, és lezárja a templomba vezető utat, tehát mindenkép küzdelemre kerül a sor. Attól függ, hogy ki-mit választottál olyan lesz a színe is, nekem ugye piros, csak annyi a dolgom, hogy gyorsan lekaszaboljam mind a három fejecskéjét. En egyébként egyszerűen csak háromfejűeknek hívom ezeket a nagy lényeket (mivel leginkább a magyar népmesékből ismerős háromfejű sárkányok jutottak az eszembe róluk, kis túlzással persze :) Lent a templomban a bal oldalon van az ajtó, amit a püspök kulcsa nyit, de már nem érkezel meg időben, az uralkodónak már évszázadokkal előtted el volt rendelve a sorsa, az utolsó dolog, amire Anthony még emberi életében lát, az Chattur'gha démon kitörése a barátból....

Alexával menj ki a könyvtárból fel az emeletre, ahol használnod kellene a második emelet kulcsát (Second Floor Key), de az beletörik a zárba. Nem gond mivel épp az előbb szerezted meg a tárgyreparáló varázslat tudását, amit használj a kulcson. Az elágazásnál balra indulj, (állat a szobor mi? :), meg az állandó kopogtatástól is szívrohamokat kaptam :) Bent vedd fel a .38-as töltényeket az éjjeliszekrényről és menj be a fődőszobába, vizsgáld meg a kádat. (Csak nem betojtál? Válts fehérneműt, mielőtt tovább olvasnál :) A WC-n egyébként van egy oldal Maximilian Roivas naplójából, hagyd el a fürdőt és a szobát is, menj az elágazás túloldalára, ahol az első ajtón menj be, hogy ne rontsd el a későbbi mókát. Itt is van egy adag töltény, a falon a kép mögött pedig a következő lap a kötetből. Olvass bele...

4. Fejezet: Az örökkévalóság ajándéka – Karim (Helyszín: az ősi Perzsia, időpont: időszámításunk szerinti 565)

Ennek a fejezetnek tetszett legjobban a zenéje, és röviden úgy fogalmazhatnék, hogy az álmokról, de még inkább azokról az álmokról szól, melyek megcsalják gazdáikat. Karim, aki a sivatagon is keresztülvág, csakhogy találkozzon szerelmével a szépséges Chandrával. Akinek viszont az elfeledett bányák mélyén rejtőző ősi kincs az álma, és csak akkor kelhetnek egybe, ha Karim megszerzi neki azt, sőt azt is megígéri, hogy örökké az övé lesz utána (mint az később majd kiderül, így is lesz :( ) Szerencsétlen Karim nekivág a sivatagnak, a kincsek után kutatva, azonban csak a Pious történetében látott teleportig jut, ami őt is magával ragadja egy ismeretlen/ismerős helyre. Mielőtt felmászhatnál a létrán, bekövetkezik a teleportáció (vedd fel a könyvet és ha kedved van, csodáld meg az elbukott Anthony szobrát is), a zombikat verd le, majd mássz le. Itt is lesznek egy páran, a létra mellettiből, még egy rúnát is tudsz verni, a szobrot (Statuette) vedd magadhoz és mássz fel. Az előbb felszedett rúnával megszűnik a pajzs a túloldali létráról, úgyhogy mássz le, ölj meg mindenkit és a másik szoborral és a kódexszel (Chattur'gha) a zsebedben mássz vissza. Tedd a két szobrot a két korongra, a harmadikra te magad állj rá, hogy aktiváld a liftet. A megjelenő négy Trapper között lopakodj a középső oszlophoz és menj le a titkos lejáraton. A harmadik halott őr testéből kiveheted a másik Tulwar kardot, persze feléled, és egy kis démon is kitör belőle. A következő terem is ismerős lesz. Nyomd le a két furkót (vigyázz, az egyik démon!), és vedd fel a Recover Scrollt a halott őrtől. A jelölt ajtó most még nem nyitható, a másik mögött zombik lesznek (három), a lejárat lezárva, menj be a másik ajtón és küzdj meg a háromfejű démonnal. A testéből egy Magickal Rune-t kapsz, a pultról pedig egy Codex-et vehetsz fel. A rúna eltűnteti a létrát védő pajzsot, de a Trappert nem! Lemászva fedd fel a Magickal Codex-et, ami magától aktiválja a Recovery varázslatot (ha nem tenné meg itt az összetevői: Santak (self) és Narokath (absorb), ha nagyon csoffadtúl állsz, rögtön gyógyíthatod is magad (nálam a zöldet viszi feljebb).

(Elvileg itt néha a történet is megszakad, és néhány perces átvezetésre visszatér Alexához, akit a nagyapja szellem kísért).

A nagyteremben, ahol a színes köveket kellett a helyükre raknod, most egy kardot kell kihúznod (Ram Dao), akárcsak Arthur királynak az Excaliburt :) Remélem, mentettél, mert négy hullámban egyre erősebb piros zombik és démonok fognak teleportálódni. El kell csalni őket egymástól és gyorsan leszedni a fejüket majd egyenként végezni velük. Ha közben nagyon kritikussá válna a helyzet, a Karimnál lévő maszkkal ötször is tudsz magadon gyógyítani, gyerünk: kaszabolj a hatalmas Ram Dao-val. Az utolsótól egy mágikus rúnát szerezhetsz (nálam a pirosat, tehát én innentől tudtam az életerőmön is gyógytani – Chattur'gha), gyógyítottam is, mint állat. Menj vissza egészen a pirossal jelölt ajtóhoz, és a tárgyreparáló piros varázslatot használd a Ram Dao-n, majd dugd bele a nyílásba. A túloldalon zombik (vagy csak hallucináltam? :), mássz fel a létrán. Középen a fáklyánál találod a Ruby Effigy-t (később még szükséged lesz rá), de csak óvatosan, mert egy csomó Tapper őrzi, és alig lehet őket kiszúrni a földön. Mássz vissza le a létrán és a kövekkel elzárt részen mássz túl. A nagy démon középső fejét csapd le (ne felejtsd el kivégezni a drágát), mássz le a létrám, tedd a csontmarokba a Kötetet, hogy felnyíljon a rács (a könyvet nem otthagyni), és maximumra nyomd fel az életerődet varázslattal, mivel ha van még gyó-

gyító maszkod, szükséged lesz rá. Egy igen kemény küzdelem vár rád. Ott vagy most, ahol Pious megérintette a kis szobrot, de a kivezető utat lezárja egy piros pajzs és megállás nélkül fognak özönleni a zombik és a szörnyek, gyorsan kell velük végezned, hogy még kivégezni is legyen időd őket. A végén egy nagydarab démon is benéz. A pajzs eltűnése után vedd magadhoz a Pious által nem választott zöld ikonszobrot – ekkor megjelenik Chandra és felfedi valódi arcát. Elmeséli, hogy rontották meg, de Karim bármit megtenne a szerelméért, még ebben a formában is csak imádni tudja a lányt, így aztán el is bukik. Vagyis hát nem, mert mostantól fogva neki kell a kis szobrocskát őriznie, míg el nem jön érte egy újabb kiválasztott. Vissza a jelenbe, és ne parázz, mert a program itt mindig eljátssza, hogy kösz, hogy játszottál a demónkkal bla bla bla... Alexával vedd le a falról a kardot (Gladius), hagyd el a könyvtárat, és az első szemben lévő ajtón menj be. Rögtön balra tőled van egy nyílásos ajtó, a piros javító varázslatot használd a kardon és dugd azt a nyílásba. Ne ijedj meg a kifutó patkánytól, inkább vedd ki a fűszeres üveget (Spice Jar), csekkeld. Pious-t látod, amint a kis cinkostársával cseverészik az átjárók elkészítéséről, és az új évezred nyerő voltáról. Olvass tovább…

5. Fejezet: A leselkedő iszonyat – Maximillian Roivas (A Roivas család birtoka, Rhode Island, időpont: időszámításunk utáni 1760)

Maximillin Roivas mily meglepő Alexa egyik őse, aki az apja titokzatos halála :) miatt utazott vissza Rhode Island-i birtokra :) Aaron Maximillian rejtélyes körülmények között követte a túlvilágra gyermekeit (valószínű nem mind végezte ott :) és hitvesét. Maximot nem hagyja nyugodni az eset (jellemző :). Ennek a fejezetnek az eleje, ismerős helyszínen játszódik a villában. Vedd fel a töltényeket a pultról és menj ki, rögtön a tőled jobbra lévő szobában is vannak töltények (Flintlock Pistol Ammo), meg egy szolgáló. Hozzá hasonló és ennek a női cseléd változatát mindenfelé láthatod, de sose támad, vagy lődd meg őket, mivel álruhás démonok, és amíg csak a flintád van (amit elég időigényes újratölteni), nagyon kétesélyesek a küzdelmek. Fuss a folyosón a túloldalra (ahol a mozgó szoborfej volt most töltény lesz) és nyiss be az ajtón. A kandallón Magickal Redgomor Rune Codex. Az éjjeliszekrényen levél, a fürdőszobában töltény. Menj le a hallba, az óra helyett a kisasztalon a második levelet találod. A konyhából nyíló kamrában Pump Handle, az egyik polcon egy újabb kőtábla (Ulyaoth Codex). Menj ki és a dupla ajtón menj be az ebédlőbe. A kandalló felett láthatsz egy puzzle-t. Egy madárszobrot tudsz tologatni a különböző színű ikonok elé. Az elé kell tolnod, amelyik a legnagyobb ellensége a Pious által választott Ősnek. Nekem a kék volt (könnyen kikövetkeztetheted, mert felette van egy ábra, ami a körforgást mutatja – tudjátok: ki-kit öl, kő-papír-olló :) Mássz át a titkos járaton. Vedd fel Kötetet, a levelet, a falról a kardot (Sabre), a másik pisztolyt, és a Reveal Invisible Spell Scroll. Amikor a könyvet felveszed, egy háromfejű teleportálódik a hallba. Ments, a háromfejűt elintézheted a pisztolyokkal, de a kard is hatásos ellene. A Magickal Rune megszerzése után magától aktiválódik a Reveal Invisible Spell; ha mégsem akkor a két következő rúnát egyesítsd: Narokath & Redgomor. Menj fel ismét az emeltre és fuss a folyosó jobb oldalának végébe, ahol a színes üvegablak van. Ha jól megnézed, a jobb oldalon egy lepecsételt levél van becsúszva a bútor és a fal közé. Vedd ki, de készülj fel rá, hogy egy démon támad be az ablakon. Ha eddig egy szolgálót sem öltél meg Maxim baby elcsodálkozik a rusnyaságon, és innentől fogva egy kiegészítést kap a Kötet Autopsy néven, ott találod annál a menüpontnál, ahol egyébként is olvasni tudsz a kötetből, és ide kerülnek be a szörnyek rajzai, leírásai, Maxim idióta kommentárjaival. A démonokat pl.: Bonethie-nek hívják. Bontsd ki a lepecsételt borítékot (Sealed Envelope) és vedd ki belőle a levelet, meg a pince kulcsát (Basement Key). Indulj vissza hallba, de amikor benyitnál az ajtón, jön egy flash, minden elszürkül, mint a játék elején Alexa álmában. Nekem egy valószínűleg kék háromfejűt kellett levernem, mert egyfelől a kék varázsenergiámat csapolta előszeretettel, másfelől mind a három fejét le kellet kaszabolnom. Utána megkapod az Ulyoath rúnát! (Vagy attól függ, melyik hiányzott.) A flash után menj a hall jobb oldali részébe, ahol egy színes jelet kell látnod a falon. Olyan színű Reveal Invisible varázslatot nyomj el, ami értelemszerűen üti a falon található jel színét, nekem a most megszerzett kéket kellett. Az ez idáig láthatatlan ajtó a pincébe vezet, ahol két zombi (az egyik démon) neked támad. A harc után Maxim kiegészíti a könyvet, te pedig vedd fel a Damage Field Scrollt, a kút széléről, a sarokból a töltényeket és a Bankorok (protect) Magic Codex-et. A Pump Handle-ével ereszd le a kútból a vizet és mássz le. Ne lepődj meg, ha egy cellába érkezel (kezdem kiismerni már a játékot :) A Bankorok Magick rúnát egy sima zombi beleiből operálhatod ki, és mivel a fickó még ilyet sem látott, bejegyzi a könyvbe. Elvileg most magától aktiválódnia kellene a Damage Field varázslatnak, ha mégsem tenné ezt, itt van a két összetevője Bankorok és Redgomor. Menj le a csigalépcsőn, a fal eltűnik magától (kinézhetsz az erkélyre is, egész szép a kilátás ahhoz képest, hogy a PINCÉBEN vagy :) Szólhattam volna, hogy ments, mert a lépcső alján egy főellenség következik, egy skorpió (nálam). Vedd elő a két pisztolyt és reparáld azzal a színnel, ami üti a szörny színét, és kezdd el sorozni. Így kb. négy lövés. Nagyon közelíteni nem érdemes hozzá, mivel akkor zombikat teleportál és elkezdi változtatni a helyét. A harc után Maxim egy kicsit bepánikol, úgy érzi egyedül képtelen lesz elbánni a szörnyekkel, ezért elrohan segítségért. Az úriembert három hónappal később látjuk viszont, kényszerzubbonyban, egy szanatórium mocskos magánzárkájában, ahol a patkányok játszanak a rizsparókájával. Hát igen, akkoriban még nem voltak olyan felvilágosultak az emberek, mint manapság, a sok dinka linka ahelyett, hogy segített volna szörnyeket hajkurászni, inkább lesittelte. Emlékszel arra az őrült kiabálásra Alexa álmából a játék elején. Na az is Maxim volt… (Ennek a pályának amúgy bejövős volt a zenéje.)

Alexával menj fel az emeletre, fordulj jobbra, és a kis szobában a fiókos szekrénynél nyomj egy kék (vagy más színű) Reveal Invisible Spellt-t. Nyisd ki a fiókot a Dresser Key-jel, egy revolvert és a következő oldalát találod a Kötetnek.

6. Fejezet: A halott isten korróziója és az utazás a sötétségbe – Edward Lindsey (helyszín: Angkor Thom Régi, időpont: időszámításunk szerint 1983)

Ismét Pious játssza majd a főszerepet a videóban, aki elújságolja a Lordjának, hogy sikerült Mantorok lényegét kézzel foghatóvá tenni. A templom nagyon ismerős lesz, hisz itt már jártál a táncos kiscsajjal. Edward Lindsey egy régész, akit Paul Augustine bérelt fel, hogy találja meg neki a templomot. A műhold felvételek és az adatok korrektek voltak, ezért aztán több hét szenvedés után de végül, Lindsey és Paul rálel a templom bejáratára. Ha ez idáig nem tűnt volna fel neked az Augustine és az Augustus nevek hasonlósága, majd rájössz, amikor az öreg sapkás fickó Pious-szá változik és rád uszítja Chattur'gha szárnyas testőrét, aki pluszban még elkezdi megidézni a kis zámbó barátait is. Használd ellen a Kukri (vicces nevű :) bozótvágó késedet. Kerülj mögé és a gerincét/farkát csapdosd. A harc után vizsgáld meg a talajt és a kis ecsettel tisztítsd meg a portól. Vedd fel a bronz karkötőt (Bronze Bracelet) és tedd a szobor csuklójára. A kinyíló ajtó zombikhoz vezet, de előtte jön a kis teleprotációs közjáték. Nem is baj, legalább most már tudsz magadon gyógyítani, az archeológus úgysem rendelkezik semmilyen varázserejű gyógyító cuccal. A templom már eléggé lepusztul, mióta legutóbb itt jártál, de a biztonsági berendezései éppoly jól működnek, csak kicsit nehezebb észrevenni a kapcsolóit a padlón (használhatod a fáklyát is). A következő folyosón a Trappert bízd a pisztolyodra (vagy a pengékre) a beugróban vedd el a fém karkötőt (Metallic Bracelet), majd a végén a sarkot pókhálózd le a Tier (summon) Magick Codex-ért. Az ezt követő kis teremben a háromfejűvel nem érdemes foglalkozni, mivel egy pajzs védi, csak vedd fel mellőle a Bronze Neclace-t (bronz nyaklánc), és menj vissza a bejárati szoborhoz. Tedd a nyakába a nyakláncot, majd folytasd az utat a kinyíló ajtón. A Silver Braceletet cseréld ki a Metallic-ra, és haladj tovább a folyosón. Lesz két zombi és a sarokban a pókháló alatt hever (az ecsetet kell használod) a Nethlek Magickal Codex. Négy kemény zámbó következik, az egyik testében van a Nethlek rúna. A folyosón számtalan csapda és egy élőhalott, a beugróban a Dispell Magick Scroll-ja, szemben pedig egy szobor, amihez majd vissza kell jönnöd. Ha nem aktiválódna a Dispell automatikusan a két elem, amit használnod kell Redgomor és a Nethlek. A folyosó egyébként a háromfejű döghöz visz, akinek a pajzsát az ellentétes színű (kék) Dispell-lel tudod megtörni, aztán készülj, mert elég kemény lesz a fickó. A gyertyáról vedd fel a Silver Necklace-t és menj vissza az előbb említett szoborhoz. Tedd rá az ezüst nyakláncot és karkötőt is, majd az így kinyílt járaton menj be. Két zombi lesz (az egyikben egy ekkor még azonosítatlan rúna) meg egyszárnyas, akinél szintén várd, meg amíg elkezdi idézgetni a cimbiket, és sorozd meg hátulról. Amúgy elég sötét van itt, érdemes a fáklyásmenetet erőltetni. Odalent a fal magától eltűnik majd, a templom alsó szintjére értél, ami elég szopatós rész lesz.

Az alagsor egyik jellegzetessége egyébként, hogy jóval több csapda van a folyosókon, jóval több kapcsolóval a padlón. Lefelé, vagy ha úgy jobban tetszik a képernyő felé indulj el. Az elő helyiségben állj a kapcsolóra, ami elfordítja az őr szobrot az istenszobortól, ami így kinyitja a kezét. Gyorsan rohanj oda és vedd ki belőle a Gold Bracelet-et (arany karkötő). A következő folyosó igen érdekes, mert zöld mérgező gázzal van elárasztva és kb. a közepénél van egy háromszoros varázslattal létrehozott védőfal. Azt egy újabb kis terem követi, sima zombikkal, és egy Mantorok Spell-lel lezárt rúnával, amit zöld Dispell-lel tudsz megszűntetni (asszem'). A folyosón is deaktiválódik. Menj tovább, csapdák és folyosók, újabb kis helyiség, keményebb zombik és a pajzsot a zöld Dispell-lel semmisítsd meg (a folyosón is megszűnik), haladj tovább, de előtte mindenképp ments. Rohanj át a folyosón, a következő kisteremben egy háromfejű vár. (A szörnyek egyébként színenként felcserélődhetnek.) Az utolsó – lila – védőpajzsot kék Dispell-lel hatástalanítsd, ugyanitt a sarokban a pókháló alatt találsz egy nyakláncot is (Necklace). Most menj arra folyosóra, ahol eltűntetted a három pajzsot, és menj innen tovább a kis teremben, ahol a mérgező savas folyadékba tedd a nyakláncot. Kapcsold a kapcsolót, a szmötyi kicsit megmarja, és egy arany nyakláncot kapsz vissza belőle. Az innen kivezető folyosón szintén van egy hatkarú szobor, tedd rá az arany karkötőt és a nyakláncot is, hogy kinyíljon mögötted a titkos lejárat. (Flash: Alexának ismét megjelenik a nagyfaterja, aki a szülei meggyilkolásáról hadovál.) A lejáratban jön két zombi (kékek), meg egy kék háromfejű is, itt akár használhatod is végre a shotgunodat (ez idáig én csak a karddal oldottam meg mindent). A csata után gyógyíts és szaladj át a csapdás folyosón. Ez a terem is deja-vu lesz, a zámbó legyilkolása után, porold le a pókhálót az Aretak Magickal Codex-ért. A folyóson túl (használd a fáklyát) a teremben egy rakás zombi lesz, menj tovább, újabb kis terem, kék zombik (vigyázz robbannak), és a Summon Trapper Spells Scroll. Abban az esetben, ha nem aktiválódna :) : Tier & Aretak. Most, hogy megvan az idéző varázslat, jó messzire vissza kell menned, de garantálom, hogy megéri! (Persze nem kötelező.) Kolbászolj vissza a csapdák között egészen arra folyosóra, ahol a három varázsfalat megszűntetted, ha jobban megnézed, láthatod, hogy a romok alatt van egy kis rés. Idézz meg egy Trappert és menj be vele a kis lyukon, menj végig a hídon, és állj rá a kapcsolóra (robbantsd fel – A gomb), és vedd ki a mögötted feltárult titkos rekeszből a Mantorok lila rúnát! Ugyanekkor a Trapperrel látott két háromfejű is kitör a rejtekhelyéről. Öld meg őket (pl.: a kékre színezett pisztollyal) és menj át a hídon, porold le a hálót, alóla felveheted a Mantorok Magickal Codex-et! Most már csak újra végig kell menned az egyébként lineáris folyosókon, hogy a végén Mantorok termébe juss. Jól láthatóan terjeszkedett a lény az idők folyamán, mint ahogy néhány helyen már a természet is betört a templomba (azt mondjuk nem értem, hogy Pious miért nem találta meg saját magától a templomot, mikor egyszer már járt itt régebben). Megjelenik Pious is, aki megpróbál kinyírni, de kiderül, hogy nem is olyan könnyű Mantorok erejét irányítani, a lény ugyanis életre kel és kinyírja a két szárnyast, súlyosan megsebesítve a rómait is. Fuss a szörny mögé, a kinyitott ajtóhoz. Odabent megtalálod az előző őrt: a kiscsajt, aki feláldozza magát, amikor kiveszi a testéből Mantorok beléültetett szívét (bár ez inkább megváltás neki). Lindsey a szívvel Roivas doki kúriájába veszi az irányt, még látod, amint Alexa nagyfaterja elrejti azt a könyvtárban, egy olyan könyv mögé, amit Lindsey írt. A lánnyal vedd ki a szívet a helyéről, majd szaladj fel az emeletre, és balra indulj el, a sarkon túl megjelenik Maximillian szelleme, te pedig a folyosó végén az üvegablak előtti pajzsot semmisítsd meg a kék (vagy más színű) Dispell varázslattal. Szólítsd magadhoz a levegőben lebegő lapot és hagyd, hogy tovább folytatódjon a sztori.

7. Fejezet: A Sötét Őr és az Eretnek – Paul Luther (helyszín: Franciaország, időpont: időszámításunk szerint 1485)

Láthatod Pious-t, amint megidézi Chattu'gha (vagy más Ős) Sötét Őrét, hogy védjék az eszenciát a templom alatti titkos csarnokban. Ez a fejezet egy olyan templomban játszódik, ami a már az anno megismert templomra épült, főszereplője Luther atya elég kevés az életereje), aki a Judás Keze elnevezésű ereklyéért érkezik a templomba. A dupla ajtón menj be, a padok között egy hullát találsz, de ekkor megjelenik Philippe Augustine (ilyen névvel csak egy valaki lehet a fickó :), néhány szerzetessel, és rád verik a gyilkosságot, aztán szépen bezárnak. Vedd ki a domborműből az Emeraldot (smaragd), amikor váratlan látogatód érkezik. A szerzetes beszámol az egyébként békés templomot egyre gyakrabban megzavaró nyugtalanító eseményekről és Andrew testvér haláláról, akinek azért kellett meghalnia, mert sötét titkok után nyomozott a régi toronynál. Többet itt azonban nem tud mondani, kér, hogy találkozzatok később a harangtoronyban. Mielőtt elhagynád a szobát, az atyja is elteleportálódik a Kötetért, de most az egyszer nem találsz új szobrot a teremben, hiszen a legutóbbi kalandot megúszta Lindsey. Egyébként a templom bejáratánál lévő zárt ajtó mögé voltál besittelve. Szemben a lépcső a harangtoronyba vezet, de még nem érdemes felmenni, mert egy zombin kívül senkit nem találsz arra. Menj inkább ismét be a dupla ajtón. Az oltárnál balra fordulj, vedd le a fáklyát a falról, menj be a kis ajtón. Vedd ki a ládádból a nyílpuskát (Crossbow), majd rázd meg a fogason a ruhákat a pódium kulcsáért (Podium key). Menj ki és a fel a pódiumra, ahol a kulcs nyitja a fiókot, amiben Andrew atya naplójának első részét találod. Nem messze innen vannak nyílvesszők is. Menj le a pincébe (az oltár mögött van a lejárat). Balra az első kis szobában találsz egy újabb adag nyilat és egy könyvet a relikviákról (Book of Reliquaries), idelent egyébként érdemes a fáklyát használni, még akkor is, ha egyfolytában átmegy a falakon :(A nagyobbik teremben végre valami fegyvert is találsz, egy buzogányt (Mace), amit a falról vehetsz le, a ládákon pedig nyilak vannak. Az ajtón most még ne menj be, mert egyfelől lesz jobb fegyvered is, másrészt úgyis erre kell majd jönnöd. Menj inkább vissza, egészen fel a harangtoronyba (egy zámbó az erkélyen) és kongasd meg a harangot. Nemsokára megérkezik a szerzetes, aki átadja neked a régi torony kulcsát (Old Towers's key), majd megkér, hogy ha a képességeidet nem haladja meg, fejezd be a küldetést, amit Andrew atya elkezdett. Luthernek ugyan nincs ínyére a dolog, de hát mit tehet, ha egyszer mi irányítjuk. Menj az oltárhoz és jobbra fordulj, a zárt ajtót nyitja a kulcs. Bent ismerős helyszín fogad, hiszen a régi torony a régi kis kápolna, ahol egy démon épp az egyik szerzetesbe bújik bele. Verd le a fickót, majd az oltárról vedd fel a Damage Shield Spell Scrollt, ami egyből aktiválódik is: Shield Spell, ha mégsem: a Bankorokból és a Santakból tudod összerakni. Emlékszel még, hogy Paullal hol hagytad abba a játékot? Menj abba a kis terembe. De előtte cuccolj és rakj fel egy kék pajzsot is magadra. Jé, még Paul is itt van, ugyan elég nehéz már ráismerni! Össze is verekedtek azon nyomban. A srác bunyó közben majd még egyszer átváltozik, de nem nagy ügy úgy sem. Utána kiveheted a szeméből a Ruby-t és a Two Edged Swordöt, amire hamarosan szükséged is lesz! Ments, gyógyíts és odakint menj fel az emeltre. Verd le a démont és vedd fel a pultról Andrew atya naplójának második részét, a polcról a kottát (Sheet of Music). Ezzel célozd meg az orgonát és játszd le a helyes dallamot. Szemközt kinyílik a szerkény, ahonnan kivehetd az 5 Point Circle of Powert. Ismét menj le a pincébe, abba a bortároló helyiségbe menj be, amit előzőleg kihagytál. Lopakodj végig a hordók mellett, mivel két Trapper őrzi az éltető nedűt. Az egyik hordó csapja egy titkos átjárót nyit a szoba végében. Kardot a kézbe, mert odabent egy elég kemény háromfejű vár. Miután leverted vedd fel tőle a Sapphire-t, majd tedd a három ékkövet a mögötte található pulpitusba, hogy a koporsó elcsússzon és megnyíljon a lejárat. Az alagsorban is jártál már korábban, lesz néhány harc (meg a mozgó fejű szobor :), de újabb nyílvesszőket is találnod kell, mire lejutsz abba a kis terembe, ahonnan a titkos átjáró nyílik. Most nem kell variálnod az urnákkal, elég, ha átkapcsolód a gombot, újabb harcok után abba a kriptába jutsz, ahol egykoron Anthony küzdött meg az átváltozott püspökkel (a két háromfejűnél hagyd, hogy az egyik kinyírja a másikat, és utána bánj el a legyengülttel). Nyomd le a kriptalakót és felveheted a Pargon Magickal rúnát, és a harmadik naplórészletet is.

Szuper, most hogy megvan a Pargon (power) rúna, végre nekiállhatsz felfejleszteni a varázslataidat, az 5 pontos varázskörrel. Miden spellhez (checkeld őket, hogy megnézhesd miből állnak, bár én is leírtam) ugyanazokat a rúnákat kell felhasználnod, és a két üres helyet kell kipótolnod Pargonokkal. Itt már nincs különösebb dolgod, menj vissza a harangtoronyba. Meséld el a papnak, hogy rájöttél az igazságra: Augustine egy eretnek és egy ősi kultusz sötét rítusait gyakorolják odalent, a Judás Keze pedig sosem létezett, csak az eszenciát rejtegetik. A testvér jobbnak látja, ha menti az irháját, ezért az egyetlen bizonyítékot, ami elvezetne hozzá, átadja neked (egy tőrt). Isten megveti a gyávákat, te még láthatod, amit Luther nem – a pap már elkésett a meneküléssel. Menj ismét vissza a pincébe, abba a terembe, ahol a koporsót láttad (lesznek megint harcok is) és tedd a nyílásba a tőrt (Sarificial Dagger), ami egy titkos átjárót nyit meg (vajon a koporsóban volt valaki, vagy a barát sikoltását hallottuk a mellettünk lévő teremből?) A továbbvezető utat egy 5 pontos pajzs védi, tehát ötpontos kék Dispell-lel kell megtörnöd azt. Az oltáron rátalálsz a már kibelezett szerzetesre, plusz megjelenik Augustine is, rövid beszélgetés után rád uszít két démont (csak másodszori végigjátszás alkalmával tűnt fel, ahogy meg-

simogatja őket, mint apa a gyermekeit). A kétélű karddal nem lesz nehéz csata, főleg mivel itt elég nagy a szabad tér, nem fog mindenbe bele akadni a penge. Utána siess Augustine után, a következő terembe, ami a hatalmas földalatti szentély. Luthernek nincs ideje a domborművekben és ikonokban gyönyörködni, mert megjelenik a harmadik eszencia őrzője és Pious is. A római saját kezűleg akar végezni a pappal, de a szörny megelőzi: olyan tockost ad a barátnak, hogy az teljesen széthullik (elé durva).

Alexával egy levelet találsz Edwardtól a Kötetben. Keresd meg a házban a zongorát, és jássz rajta a kottát, hogy kivehesd belőle a következő oldalát a Kötetnek. Olvass…

8. fejezet: A hús tornya – Roberto Bianchi (helyszín: a Közép-kelet, időpont: időszámításunk szerinti 1460)

Pious egy hatalmas emlékművet akar állíttatni magának, ezért elrabolja az építészt, hogy megvizsgálja az építmény alagsorait, vajon biztonságos-e. Bianchinak egyelőre még csak egy fáklyája van, és az épület különböző termeit kell vele felmérned. Azok a helyiségek, amiket be kell vizsgálnod X-szel vannak jelölve – ha megcsináltad őket, el is tűnik az X. Amíg nincs kész az összes, az őrök nem húznak ki a gödörből. Mássz fel a járat végén a létrán, ez az a terem, ahol már Karimmal is megfordultál, semmi extra, mássz le a túloldalon. A zombit jobb, ha elkerülöd (itt a régi szobor talpazata, meg a zombi áldozata is). Mássz fel. Van ott egy tegez, a túloldalon pedig egy kard (Saif), ezt a szobát csekkolnod kell. Azt ugye mondanom sem kell, hogy a munkásokat nem érdemes zavargatni, mert durva gyorsan kiderül róluk, hogy a démonok irányítják őket. Mássz le a szemközti létrán. A cellarácsoknál nyomd át a kart. Kinyílik az oldalsó rács, egy zöld zámbóval. A következő kar a szemközti cellát nyitja két kék zámbóval (az egyik robbanni fog). Az utolsó kapcsoló a vissza és a továbbvezető utat nyitja, három ellenféllel. Mássz fel a létrán és ezt a termet is csekkold le. Vedd fel a nyílpuskát (Crossbow) és mássz le (elfogsz teleportálódni a szokásos helyszínre). Beszélj a munkással és óvatosan indulj el a járatba, öld meg a nyílpuskával a három Trappert és mássz fel a létrán. Itt vetted fel az első kis képmás szobrot, most viszont egy zombi és egy szárnyas van, amiben az a genyaság, hogy a szárnyas nem zombikat, hanem Trappereket idézget meg. Igyekezned kell! Utána felveheted a Summon Zombie Scroll a terem közepéről (Tier és Aretak rúna kell hozzá, de csak öt pontos változatban működik), majd mássz le. Vedd fel a nyílvesszőket és az életben maradt háromfejűt büntesd meg (egyébként meg csak hullák vannak a folyosón). Amikor a következő terembe lépsz, láthatod, amint egy zombi belecsámpázik egy préscsapdába és ennek hatására lezárul a lejárat rácsa. Az előzőleg felvett spell-lel idézz meg te is egy zombit és irányítsd a prés alá, hogy újból felnyíljon a rács. Mássz le, öld meg a szárnyast, meg akiket megidéz (lehet Trapper is). A járat végén Karim szellemével találkozol, aki lesújt rád, de te mégsem sérülsz, mert te is kiválasztott vagy! Karim végre megpihenhet kedvese oldalán, az esszencia őrzését pedig rád bízza. Vedd fel az Essence of Xel'lotath-ot, és ha annak idején Karimmal felvetted, itt lesz a Ruby Effigy is. A szobát csekkold is le. Mássz vissza a létrán és a bal oldali ajtót válaszd. Lesz majd négy különböző méretű zámbó bácsi, utánuk menj be és csekkold le a szimpla ajtó mögötti szobát. A három munkás neked támad, de nem érdemes velük foglalkozni (mindegyikben démon van), inkább menj ki és mássz le a létrán. A két Trappert nyilazd meg, lesz egy hely, ahol beremeg a joy, nyomj el egy Reveal Invisible varázslatot, hogy felvehesd a Sapphire Effigy-t a beugróról. A nagyteremben (ismerős lesz, mivel már kétszer jártál itt) pedig irtsd ki a túlélőket, ha egymással már végeztek, majd nyomj el egy kék (vagy ami üti) 5 pontos Reveal invisible Spell-t, hogy a híd látható legyen. Vedd fel a kulcsot (Forgotten Corridor key), ami odafent a dupla ajtót nyitja. Lesz megint egy flash, amiben Alexa és a doki még mindig a szülők haláláról ködösít. Ha jól emlékszem lesz harc, majd mássz vissza a létrán, és a kulccsal nyisd ki a dupla ajtót. Ezen a folyosón van egy hosszabb rész, ahol sárga védőmező borítja a padlót, ha csak úgy simán átrohannál rajta áramkisülések sokkolnának, úgyhogy előtte tegyél magadra egy 5 pontos Shield spell-t. A túloldalt a rács lecsukódik mögötted. A kötelet vágd el és menj a leszakadt híd közepére. Két csáp kúszik fel a mélyből (egy-egy ütés), majd csekkold le a termet. Ezzel Bianchi küldetésének vége, kapcsold át a járat végében a kart, és menj vissza egészen oda, ahol kezdted a pályát. Mindössze egy zombival fogsz találkozni a barlangban (ha idefele nem ölted meg a fáklyával). A fejezet végén végignézheted, ahogy Pious folytatja az építkezést, majd sokakkal együtt kivégzi az építészt is, hogy aztán az emlékmű falán egy domborműben lásd újra. A jelenben a csajszival az építészhez hasonlóan vizsgáld meg a szobát, hogy észre vedd a kép mögött megbújó lapot. Az átvezetőben láthatod amint Pious épp műt :) valakit a templom mélyén, az oltáron. Az egyik szolga szerint a Fekete Őr egyre éhesebb. (A bolygók pedig egyre közelebb kerülnek az együttálláshoz…)

9. fejezet: A Sötét Őr kötelessége, és A háború mely minden háború vége (helyszín: Franciaország, időpont időszámításunk szerint 1916)

Peter Jacob egy haditudósító, az első világháború idején. A fiatal újságíró egy véletlen folytán vetődik a most kórházként üzemelő templomba. A nála található vaku sok szörny ellen hatásos! Vedd fel a levelet az asztalról (Soldier letter) és olvass bele. Egyelőre szinte minden ajtó előtt örök állnak, vedd fel az oltárról a Sealed Envelope-ot és bontsd kis (Soldier Orders). Menj ki a dupla ajtón, fel a harangtoronyba, félúton megtalálod a második levelet. Menj le a bejárathoz és használd rajta a Soldier Orders-t az ajtó előtt őrködő katonánál, mire az elhagyja a posztját. Menj a rögtönzött hullaházba – jó brutál a hely – és vedd fel a pisztolyt, amikor egy bomba eltalálja a katedrálist és kialszik minden lámpa. Ments és indulj visszaállítani az áramellátást, amikor ajtót nyitnál, szegény Jacob is elteleportálódik a Könyvért. Kifelé menet a démont egyelőre hagyd békén és szaladj be a dupla ajtón. Nem érdemes rájuk pazarolni a lőszert, pedig ezen a pályán sokan lesznek és kemények is. A nagyteremben láthatod, amint néhány démon lekaszabolja a nővéreket, de még ezzel se foglalkozz, hanem fuss az oltárhoz és vedd fel róla a gépfegyvert (Rifle). Most rohanj át a már szabad bejárású öreg toronyba (az őr ugyanis ott fekszik holtan). Még itt se foglalkozz a démonokkal, hanem menj fel az emeletre és vedd fel régi jó ismerősödet, a kétélű kardot és a revolver töltényt a polcokról. Menj le, irts ki mindenkit és ments. Menj abba szobába, ahol Anthony-val küzdöttél, most egy rakás hulla, meg egy rakás zombi lesz bent, de utánuk felveheted a falról a fáklyát és a két adag géppityu töltény a dobozokról. Szaladj a nagyterembe és gyilkolj le itt is mindenkit, nem árt előtte egy 5-ös szintű pajzsot feltenni, mert a démonok hamar megfingatnak. Esetleg kimehetsz a dupla ajtón, és ott is leverheted a démont. Utána viszont mindenképp menj a pincébe. Balra a két kis szobában csak revolver és gépfegyver pisztoly van (használd a fáklyát!), a borospincében pedig három Trapper, amiket a pisztollyal intézz el. A bal oldali ajtó a bojler-szobába visz, tekerd át a kereket, majd menj a szemközti helyiségbe. A szerencsepénzedet (Lucky Penny) tedd a fali panelbe, majd nyomd át a generátor kapcsolóját, és voilá – ismét van áram! Vedd fel a töltényt, majd menj vissza bojleres szobába, amiből nyílik ugyan egy ajtó, de valami eltorlaszolja túloldalról! Idézz meg egy Trappert, és küldd be a kis lyukon, célozd be a hullát, ami az ajtónak dőlt, és az A gombbal küldd el a másik dimenzióba. Szabad az út, menj be és vedd fel a 7 Point Power Circle-t. Vissza a nagyterembe, ahol a falon a piros jelet látod, de készülj, mert a nagy ablakokon három démon fog betörni. Most hogy már van áram, működik az orgona is, vedd fel róla a kottát (Music Sheet), és játszd le ismét az ismerős dallamot. Annyi a nehezítés, hogy az eltelt idő óta hiányos lett a kotta (A B Y X B Y A). A kinyíló szekrényből vedd fel a kilincset (Door Handle). Készíts egy 7 pontos Reveal Invisible varázslatot és nyomd el (kéken) a jelnél (vagy más színűen). Tedd a helyére a kilincset. Bent szedd fel az összes töltényt (kettő pisztoly, egy gépfegyver) és mássz le a létrán (a szekrény helyén van). Rakhatsz fel kék pajzsot, ha akarsz, mert bent négy zombi lesz, és kettőből még démonok is ki fognak törni. Menj tovább és a következő helyiségben verd a le a háromfejűt, majd a két zombit. Válaszd azt az ajtót, ami azzal szemben van, amin bejöttél. Menj az oltárhoz (három Trapper mínusz) és vedd felé a Magickal Elixírt, ami egy csidujó lötty, mert öt alkalommal is maximumra állítja vissza a varázserődet! Menj ki és nyiss be a bal oldali ajtón. Trapper a földön, démon és a katona utolsó levele a kis dolgozóban. Nyomd át a kapcsolót és a kriptában először lődd agyon a Trappert, majd verd le a zombit. Vedd fel a Biding Hall Key-t. Menj vissza és a zárt jeles ajtót nyisd ki a kulccsal. A folyosón három zombi, a csigalépcsőn lefelé az első hullánál, szemben a kis fali beugróban gépfegyvertöltény. A falról vedd le a Magickal Attack Spell Scroll-t és rögtön gyártsd le belőle az 5 és 7 pontos változatot is (Antorbork + Redgomor). Legyen hétpontos védőpajzsod is, ments és lépj be a csarnokba, ahol a Luthertt megnyuvasztó főellenséggel kell megküzdened.

A SÖTÉT ŐR (főellenség)

Itt három különböző Őrrel találkozhatsz, attól függően, hogy melyik szint választottad az elején. Mindhármat nagyjából ugyanúgy kell legyőzni. Az Őr egy energiasugárral lezárja a kiutat. Amikor a lövésekkel támad, futkározz és kerülgesd őket, csakúgy mint amikor a nyelvével támad. Utána viszont rögtön kezdj bele egy 7 pontos kék Magickal Attack varázslatba, hogy még akkor sebezze, amikor tölti magát. A sikerült, a szörny közelebb hozza a sugarat és három zombit is megidéz! Vagy tegyél magadra varázsfalat (ne pajzsot!), vagy rohanj olyan messzire, amennyire csak tudsz, és amikor a második zombit idézi, ismét kezdj el egy 7 pontos kék Magickal Attack Spell-be. Ha mákos vagy és a zombik nem zavarnak be, a spell pont akkor leszel kész, amikor a szörny ismét tölti magát (pirosan fénylik). A harmadik fordulóban teljesen magához szorít a sugárral és a hatalmas ollóival próbál meg lecsapni, szaladgálj és kb. a tizedik csapás után, amikor mindkét kezét és a fejét is felemeli, hogy töltődjön, nyomj el egy 5 pontos Magickal Attackot. Azért csak ötöst, mert elég kevés ideig tölti magát. Ez még egyszer ismételd meg, az őrnek kicsengettek. Rohanj mögé és vedd magadhoz az esszenciát.

(Vált a kép és már az öreg beteges Jacobot látod, amint a dokival beszélget, majd nekiadja az esszenciát.)

Miután Alexa befejezte az olvasást, egy szerencsepénzt talál a lap túloldalán. Nyomd fel a zöld csíkodat és hagyd el a könyvtárat, amikor egy szolgáló szelleme jelenik meg, beszélj vele, eltűnése után végre előkerül a pincekulcs (Basement Key). Menj le oda (a könyvtártól jobbra van a lejárat), elég ismerősnek tűnhet, hiszen jártál már itt Maximmal! Vedd fel a shotgunt, a két adag shotgun töltényt, a pisztolytöltényt, és nyisd ki a biztosítékdoboz. A Paultól látott módszerrel tedd a dobozba a szerencsepénzt, hogy az emeleten a sötét szobába visszatérjen az áram. Menj fel oda, vedd fel Maxim napolójának második részét, és vedd ki a szekrényből a következő oldalt. Most derül fény arra, hogy Pious idézte meg azt a nagy szörnyet, Amit Maiximmal kinyírtál, méghozzá abból a célból, hogy a Roivas ház tulaját szépen megdogozza, mivel igen veszélyes lenne, ha kiderülne, hogy a ház alatt egy egész elfeledett ősi város található, ahová Pious gyűjti a démonokat. Olvass...

10. Fejezet: A sötétség öröksége – Edward Roivas (helyszín: Roivas családi birtok, időpont: időszámításunk szerint 1952)

A történet úgy kezdődik, hogy a doki beavat minket az elméleteibe, a család körüli furcsa dolgokba, hogy az ősei őrültek vagy boszorkányvadászok voltak, úgy dönt, kideríti mi áll a furcsa családfa hátterében. Edwardnak van szerintem a legkevesebb életereje és kezdéskor is csak egy laposüveg van nála, ami hétszer gyógyítja az őrületet (Liquid Coverage). Vedd le a kandallóról a Historycal Journalt, csekkeld és vedd ki belőle a Minute Handet. Menj ki a könyvtárból, a konyhában találsz revolvertöltényt, az ebédlőben (ahol a zongora van) levehetsz egy kardot a falról. Menj fel az emeltre, fordulj jobbra a hálószobában, találsz egy újabb adag töltényt ezúttal a shotgunhoz (a fürdő üres). A folyosó túloldalán, ha közelítesz az üvegablakhoz, egy fájdalmas sikolyt fogsz hallani (? :). A fürdő itt is üres, de a másik szobában találsz egy Historycal Journalt, amit csekkelve a Hour Handet kapod meg. Van itt még egyébként töltény a shotgunhoz és az elefántölőhöz is (Elephant Gun Ammo). A fegyver is itt van, csak sajnos nincs meg a kulcsa a szekrénynek. Menj vissza a könyvtárba és keresd meg a faliórát, amikor megjelenik Maximilliam Roivas szelleme. A rövid beszélgetés után vedd fel a Magick Pool varázslat scrollját és tedd az órába mutatókat, majd állítsd 3:33-ra. A titkos dolgozószobában vedd fel a három adag töltényt, meg a revolvert és az asztalról a Kötetet, ekkor aktiválódnia kell a Magick Pool varázslatnak: Tier & Redgmor. Ments. Menj vissza a könyvtárba, ahol egy vámpírdémon – a továbbiakban csak vámpír – kiszívja a szolgálólányból az összes vért (ezért volt tehát a közjáték anno), majd amikor lelépne, leveri a vázát, amiből kiesik a pince kulcsának fele (Bottom Half of the Basement Key). A cselédet akár ki is nyírhatod. Rohanj fel az emeletre és nyomj el egy kék (vagy más színű, attól függ kivel játszol) Reveal Invisible varázslatot, hogy észrevedd, amint a láthatatlan szörny a háló felé veszi az irány, és ott nekitámad a szolgálónak. Fuss utána és üldözd el. Láthatod, amint legyengülve a pincébe menekül, hogy aztán ott egy oszlopból erőt merítsen. Beszélj a megmentett szolgálóval, akitől megkapod a Gun Cabinet Key-t! Ez nyitja a fegyverszekrényt, amiből kiveheted az Elephant Gunt! (Próbáld ki, megéri ! :) Menj ki a hallba, majd ismét vissza, ekkor látni fogod (ha tart még az Invisible Spell, ha nem, akkor süssd el megint), hogy a szörny pont abba a szobába megy, ahol az előbb voltál!), menj utána és ismét futamítsd meg, jutalmad egy adag elefánttöltény, ha beszélsz a fickóval. Gyógyíts, mert menteni még nem tudsz. Menj a könyvtárba, hogy lásd, amint a vámpír a hallban szorgoskodó cselédlánynak ugrik, őt is mentsd meg, a shoti töltényekért és a Top Half of Basement Key-ért (a kulcs másik része). A két kulcsdarabot mixeld, majd a reparáló varázslattal egyesítsd. Nyisd ki a pincét és tegyél fel egy sokáig tartó Reveal Invisible és egy Shield spellt. Először a szörny erőforrását kell széttörnöd, majd utána már vele is foglalkozhatsz. A harc vége felé megpróbál majd belőled is vért szívni, ne hagyd magad, mivel a mentés hiányában kezdheted újra az egészet az elejétől! Szedd fel a revolver, a shoti, az elefántölő töltényeket, a dupla shotgunt, és a Summon Horror spell scrollt, majd végre ments is. A scroll a Tier és Aretak rúnákból áll, csak egy ponton működik, és egy háromfejűt tudsz vele idézni. Mássz le a létrán, pajzsot és kék spell-lel megtámogatott dupla shotgunt fel (innentől már csak kemény fegyvereket használj), mert két piros háromfejű következik – ott, ahol Maximmal a skorpiót verted le.

Ments, mielőtt nekikezdesz a követező résznek és cuccolj. Bent egy hasonlóan kemény skorpió és egy háromfejű lesz, először a nagyobbikkal végezz! Ajánlott a kék dupla shotgun! A terem végében az ajtó egy teleport szobába visz, ments. Kezdődik a fejezet utolsó idegtépő, harcolós része, amiben a dokival a földalatti barlangban meghúzódó ősi város fölé magasodó kilenc varázstoronyba kell magunkat teleportálni. Egy kőkemény Dispell varázslatot kell elkészítenünk, hogy megsemmisítsük a várost és gonosz lakóit. Ha szemből nézzük, kezdd a bal oldali kapcsolóval és állj a teleportba. A toronyban helyezd a Pargon rúnát a helyére és állj vissza a teleportba. Két kőkemény háromfejűt kell lenyomnod. Utána a túloldalon nyomd át a kart, ami az egyik piros falat hatástalanítja. Vissza a hallba, majd a teleportszobába, kapcsold a másodikat. A tornyon tedd a helyére a Redgomor Spellt és teleportálódj tovább. A teremben piros háromfejű és három Trapper, kart nyomd át, vissza teleportszobába, az előzőleg megtisztított termen keresztül. Teleportálj a harmadik toronyba, tedd a helyére Pargon rúnát. A teremben nyomd át a kapcsolót és küzdj meg a betörő háromfejűvel, zombival és a Trapperrel. Az eltűnt piros fal mögötti ajtón távozz. Menj vissza a teleport szobába, nyomd át a már aktivált kapcsoló mellettit is, állj a teleportba. Tedd a helyére a negyedik Pargon rúnát is, amikor átkapcsolod a teremben a kart, Edwardnak fekete-fehér hallucinációja lesz egy féregszerű szörnyről (még jó, hogy nála a laposüveg :). Irány a teleportszoba és az ötödik kapcsoló. (Mindig ments!). A Trappert öld meg és helyezd be az Ulyaoth rúnát (vagy amelyik színt kell), majd öld meg a skorpiót. Teleportszoba, következő kapcsoló, következő torony, Pargon rúna a helyére, Trappereket a távolból intézd el, kapcsoló az emelvényen.

Tartsatok ki már nincs hátra sok!

Teleportszoba, újabb kapcsoló, Pargont a helyére. A zombikat öld meg, de hiába nyomod át a kapcsolót, egy skorpió eltorlaszolja kijáratot. Ha esetleg lenne védőpajzsa, azt egy kék 5 pontos dispell-lel lehet megsemmisíteni (idáig is így kellett), utána újra teleport terem, a nyolcadik toronyban a Trappert nyomd le. A Nethlek rúnát kell behelyezni, kifelé csak lassan, mert lesznek Trapperek, meg egy pajzsos skorpió. Na, jöhet az utolsó kapcsoló és az utolsó teleportálás, az utolsó torony, ahová szintén egy Pargon rúnát kell betenned. A kapcsolót egy háromfejű és egy skorpió védi, utána viszont iszkiri, mert a tornyokban elhelyezett 9 pontos Dispell varázslat működésbe lép, és egy hatalmas energianyalábbal teljesen elpusztítja a földalatti várost. Pious látod, amint közli a rossz hírt Chattur'gha-val, aki a döntő csapás után már a saját bukásukról víziónál. A doki viszont ezek után semmiképp sem maradhat életben, igaz ugyan, hogy csak jóval később (49 évvel), de megfizet, amiért lerombolta a várost – a kandalló előtt a saját foteljében ülve éri utol a végzet, egy ez idáig ismeretlen fajtájú szörny formájában.

Kiderítettük tehát, mi történet a nagyfaterral, de a történetnek itt még nincs vége! Viszont a kezem durvára lerohadt és a helyem is elfogyott, úgyhogy talán a leghosszabb fejezetet és egyben az utolsót, amiben Pious-szal is összemérhetjük erőnket, megtaláljátok a Konzol következő számában a Mario Sunshine végigjátszás bevezetéseként. Legalább ismét lesz miért megvennetek a lapot.... (FAJ A KEZEEEEEEEEEEEEEEEEEM!!!!!!!!!!!!!!!!!)

CSIPI M LEE
csipimlee@576.hu

STAR WARS: BOUNTY HUNTER (PS2)

A fejezetek kódjai.

A következőket a cheat menübe kell beírni:

Chapter 1: SEEHOWTHEYRUN
Chapter 2: CITYPLANET
Chapter 3: LOCKDOWN
Chapter 4: DUGSOPLENTY
Chapter 5: BANTHAPOODOO
Chapter 6: MANDALORIANWAY

A pályák kódjai:

Szintén a cheat menübe kell beírni:

Mission1 - Beast Pit
Mission2 - Gimmemy Jetpack
Mission3 - Conveyorama
Mission4 - Bigcitynights
Mission5 - Ieatnerfmeat
Mission 6 - Vote4trell
Mission 7 - Lockup
Mission 8 - What a Riot
Mission 9 - Shafted
Mission 10 - Bigmosquitos
Mission 11 - onedeaddug
Mission 12 - Wishihadmyship
Mission 13 - Mos Gamos
Mission 14 - Tuskens R Us
Mission 15 - Big bad dragon
Mission 16 - Montrossisbad
Mission 17 - Vosaisbadder
Mission 18 – Jangoisbaddest

További kódok:

Concept Art Galéria: R ARTISTS ROCK
TGC kártyák: GO FISH

DR. MUTO (PS2)

Minden gadget - TINKERTOY
Nem sebződünk - CHEATERBOY
Sérthetetlenség - NECROSCI
Morphok megszerzése - EUREKA
Bárhová mehetünk - BEAMMEUP
Titkos Morphok - LOGGLOGG
A mozik megnézése - HOTTICKET
Szuper befejezés – BUZZOFF

STAR WARS: CLONE WARS (PS2)

Bonusz objektívák teljesítése: GIMME
Single player (campaign) pályaválasztás: DOORDONOT
A fejlesztőcsapat fotói: JEDICOUNCIL
Sérthetetlenség: DARKSIDE
Amidala a Geonosis-Academy pályán (multiplayer): NATALIE
Végtelen lőszer: SUPERLASER
Minden átvezető film: 12 PARSECS
Minden multiplayer misszió: JORG SACUL
Battle Droid a Geonosis-Academy pályán: TRADEFED
Wookie a Geonosis-Academy pályán: NERFHERDER

JAMES BOND: NIGHTFIRE (PS2)

Minden multiplayer karakter:
Írd be a Secret Unlocks menüben – PARTY

Kamera felfejlesztése:
Írd be a cheat menüben – SHUTTER

Decryptor felfejlesztése:
Írd be a cheat menüben – SESAME

Gyorsabb lézer:
Írd be a chaet menüben – PHOTON

Grapple felfejlesztése:
Írd be a chaet menüben – LIFTOFF

Pályaválasztás:
Írd be a Secrets Unlock menüben – PASSPORT

Több lőszer a mesterlövészpuskában:
Írd be a cheat menüben – MAGAZINE

Minden gadget felfejlesztése:
Írd be a cheat menüben – Q LAB

Szuper páncél a járművekben:
Válassz egy olyan pályát, ahol valamilyen járművel kell nyomulni, pauzálj és add be ezt a kódot:

Tartsd nyomva az L1-et, aztán Kör, Négyzet, Háromszög, Kör, Kör, Kör, Kör, a végén engedd el az L1-et

A mesterlövész puska távcsövének felfejlesztése:
Írd be ezt – SCOPE a Secret Unlocks menüben

Titkos versenyzős pálya:
Az Enemies Vanquished szint elérhetsz egy titkos versenyzős pályát – itt ellenséges fekete autókkal kell versenyezned Dominique piros-fehér autójának segedelmével (Paris Prelude misszióból). Várd meg, amíg betöltődik a pálya, pauzálj és add be ezt kódnak:

Tartsd nyomva az L1-et, aztán Kör, Kör, Négyzet, Négyzet, Háromszög, aztán engedd el az L1-et.

Ekkor magától betöltődik a pálya – fegyvereket nem használhatsz, tisztán autóverseny az egész.

Stunner felfejlesztése
Írd be a cheat menüben: ZAP

Tripla páncél:
Pauzáld a játékot a következő missziók valamelyikénél: Paris Prelude, Enemies Vanquished, Island Infiltration, Deep Descent. Add be a következő kódot:

Tartsd nyomva az L1-et, aztán Négyzet, Háromszög, Kör, Négyzet, Négyzet, Négyzet, és engedd el az L1-et..

A Golden Gun megszerzése:
Írd be ezt: TARGET a Secret Unlocks menüben

Multiplayer karakterek megnyitása a Secret Unlocks menüben:
Oddjob - BOWLER
Xenia - JANUS
Christmas Jones - NUCLEAR
Baron Samedi - VOODOO
Bond Tux - BLACKTIE
Goldfinger - MIDAS
Jaws - DENTAL
Scaramanga - ASSASSIN

A Destruction Mode (Multiplayer) megnyitása:
Írd be a Secret Unlocks menüben: TNT

Az Alpine Escape megnyitása:
Írd be a cheat menüben: POWDER

ROCKY (XBOX)

Dupla sebzés:
Tartsd nyomva az R-t és add be a következőt: Jobb, Le, Bal, Fel, Bal, L a főmenüben.

Dupla sebességű boksz:
Tartsd nyomva az R-t és add be a következőt: Le, Bal, Le, Fel, Jobb, L a főmenüben.

Az összes default bokszoló és aréna:
Tartsd nyomva az R-t és add be a következőt: Jobb, Le, Fel, Bal, Fel, L a főmenüben.

Az összes default bokszoló, aréna és a Rocky szobor:
Tartsd nyomva az R-t és add be a következőt: Jobb(3), Bal, Jobb, L a főmenüben.

Az összes default bokszoló, aréna, a Rocky szobor, és Mickey:
Tartsd nyomva az R-t és add be a következőt: Fel, Le(2), Bal(2), L a főmenüben.

Maximális tulajdonság-pontok a Tournament és Exhibition móduszokban:
Tartsd nyomva az R-t és add be a következőt: Bal, Fel(2), Le, Jobb, L a főmenüben.

Maximális tulajdonság-pontok a Movie modeban:
Tartsd nyomva az R-t és add be a következőt: Jobb, Le(2), Fel, Bal, L a főmenüben.

Meccs megnyerése a Movie Mode-ban:
Tartsd nyomva az R-t és add be a következőt: Jobb(2), Bal(2), Fel, L a főmenüben. Add be a következőt: Fekete + Fehér a Movie Mode-ban a harcok alatt – és voila, automatikusan nyersz.

Silver Class Knockout Tournament:
Nyerd meg a Bronze Class Knockout Tournamentet.

Gold Class Knockout Tournament:
Nyerd meg a Silver Class Knockout Tournamentet.

Harcolj Mickey Goldmill-ként:
Teljesítsd a Movie Mode-ot Champ nehézségi fokozaton.

Rocky szobor:
Teljesítsd a Movie Mode-ot a Contender nehézségi fokozaton.

WHACKED! (XBOX)

Über mód:
Írd be ezt profil-névként a Gameshow mode-ban: UBERHUNGARIAN (Hmmm. A hónap legszimpatikusabb kódja! – liquid :-)

Minden aréna, fegyver, fegyver-szett, és FMV animáció:
Írd be ezt profil-névként a Gameshow mode-ban: AROUNDDAWORLD

Minden fegyver és FMV animáció:
Írd be ezt profil-névként a Gameshow mode-ban: TIMEFORCHAOS

Minden karakter, az összes kaja, az összes burger, és FMV animáció:
Írd be ezt profil-névként a Gameshow mode-ban: FOODFIGHT

Minden karakter és FMV animáció:
Írd be ezt profil-névként a Gameshow mode-ban: DOUBLEDOUBLE

Lance behozása:
Teljesítsd az első pályát

Charity behozása:
Teljesítsd a második pályát.

Otto behozása:
Teljesítsd a harmadik pályát.

Van Tastic behozása:
Játszd végig az egész játékot. (Csak a Battle Mode-ban lesz választható.)

MINORITY REPORT (XBOX, PS2, GAMECUBE)

A kódok az összes platformon működnek!

Sérthetetlenség:
Írd be ezt kódnak: LRGARMS
Pályaválasztás:
Írd be ezt kódnak: PASSKEY
Pálya kihagyása:
Írd be ezt kódnak: QUITER
Az összes kombó:
Írd be ezt kódnak: NINJA
Az összes fegyver:
Írd be ezt kódnak: STRAPPED
Maximális lőszer:
Írd be ezt kódnak: MRJUAREZ
Maximális sebzés:
Írd be ezt kódnak: SPINACH
Extra életerő:
Írd be ezt kódnak: BUTTERUP
Játssz Clownként:
Írd be ezt kódnak: SCARYCLOWN
Játssz Convictként:
Írd be ezt kódnak: JAILBREAK
Játssz GI-ként:
Írd be ezt kódnak: GNRLINFANTRY
Játssz Lizardként:
Írd be ezt kódnak: HISSSS
Játssz Moseley-ként:
Írd be ezt kódnak: BIGLIPS
Játssz Naraként:
Írd be ezt kódnak: WEIGHTGAIN
Játssz Nikkiként:
Írd be ezt kódnak: HAIRLOSS
Játssz Robot-ként:
Írd be ezt kódnak: MRROBOTO
Játssz Superhero-ként:
Írd be ezt kódnak: SUPERJOHN
Játssz Zombie-ként:
Írd be ezt kódnak: IAMSODEAD
Szabad célzás:
Írd be ezt kódnak: FPSSTYLE
Pain arénák:
Írd be ezt kódnak: MAXIMUMHURT
Páncél:
Írd be ezt kódnak: STEELUP
Baseball ütő:
Írd be ezt kódnak: SLUGGER
Rongybaba:
Írd be ezt kódnak: CLUMSY
Idő lelassítása:
Írd be ezt kódnak: SLIZOMIZO
Pattogó emberek:
Írd be ezt kódnak: BOUNZMEN
Szétrombolt helyszínek:
Írd be ezt kódnak: CLUTZ
Dramatikus befejezés:
Írd be ezt kódnak: STYLIN
Befejező animáció:
Írd be ezt kódnak: WIMP
Concept art:

Írd be ezt kódnak: SKETCHPAD
Minden FMV animáció:
Írd be ezt kódnak: DIRECTOR

BIG MUTHA TRUCKERS (PS2)

Mester-kód (az Options képernyőn kell bírni és bead minden lehetséges csalást plusz az Evil Truckot): CHEATINGMUTHATRUCKER

10 millió dolcsi: LOTSAMONEY

Pályaválasztás: LAZYPLAYER

DIE HARD: VENDETTA (GC)

A kód beütése után egy üzenet jelzi a képernyő alján, ha sikeres volt a bevitel!

Sérthetetlenség:
Nyomd meg ezt: L, R, L, R, L, R, L, R a főmenüben.

Pályaválasztás:
Nyomd meg ezt: X, Y, Z(2), X, Y, Z(2) a főmenüben.

Tűz bekapcsolása:
Nyomd meg ezt: X, Y, B, X, Y, B a főmenüben.

Végtelen Hero Time:
Nyomd meg ezt: B, X, Y, Z, L, R a főmenüben.

Folyékony fém textúrák:
Nyomd meg ezt: B, Y, X, B, Y, X a főmenüben

Nagy fejek:
Nyomd meg ezt: R(2), L, R a főmenüben.

Kis fejek:
Nyomd meg ezt: L(2), R, L a főmenüben.

Lapos fejek:
Nyomd meg ezt: B, X, Y, B, X, Y a főmenüben.

Robbanó öklök:
Nyomd meg ezt: R(2), Y, B, X, R(2) a főmenüben.

Forró öklök:
Nyomd meg ezt: L(2), X, B, Y, L(2) a főmenüben.

Robbanó golyók:
Nyomd meg ezt: L, R, Z, Y, B a főmenüben.

Hero mód:
Nyomd meg ezt: L + Y teljesen feltöltött special meter esetén a játék közben.

WAR OF THE MONSTERS (PS2)

Mecha-Sweet Tooth behozása:
Legyen a memóriakártyádon egy Twisted Metal: Black mentett állás, olyan, ahol már behoztad Sweet Tooth-t. A játék betöltése után kapsz egy üzenetet, hogy Mecha-Sweet Tooth megjelent a játékban. Ezek után válaszd ki Agamo-t, méghozzá a négyes számú kosztümjében – és máris nyomulhatsz Mecha Sweet Toothal!

Dodgeball mini-game:
Költs el 105,000 Battle Tokent, hogy megnyisd a Dodgeball mini-game-et.

Big Shot mini-game:
Költs el 65,000 Battle Tokent, hogy megnyisd a Big Shot mini-game-et.

Crush-O-Rama mini-game:
Költs el 85,000 Battle Tokent, hogy megnyisd a Crush-O-Rama mini-game-et.

Játssz Raptros-szal:
Költs el 200,000 Battle Tokent, hogy megnyisd a Raptros-t.

Játssz Zorgulonnal:
Költs el 200,000 Battle Tokent, hogy megnyisd a Zorgulont.

Volcano pálya:
Költs el 45,000 Battle Tokent, hogy megnyisd a Volcano pályát.

Mini Baytown pálya:
Költs el 65,000 Battle Tokent, hogy megnyisd a Mini Baytown pályát.

Capitol pálya:
Költs el 85,000 Battle Tokent, hogy megnyisd a Capitol pályát.

UFO pálya:
Költs el 105,000 Battle Tokent, hogy megnyisd a UFO pályát.

DEAD TO RIGHTS (PS2)

Az összes kódot a „New Game" képernyőn (azaz a Start megnyomása utáni kép a játék elején) kell benyomatni. Ha mindent jól csinálsz, üzenetet kapsz a helyes bevitelről. A zárójelben szereplő számok azt jelentik, hogy hányszor kell egymás után megnyomni a jelzett gombot.

Lazy Ass mód:
Tartsd nyomva a L1 + L2 + R1 + R2-t és add be ezt: Le, Bal, Le, Háromszög, Le. Ez a mód megnyitja az összes pályát, mini-gamet és az FMV animációkat.

10,000 Bullets mód:
Tartsd nyomva a L1 + L2 + R1 + R2-t és add be ezt: Fel, Bal, Le, Jobb, Kör. Végtelen muníció – haminyami!

Boomstick mód:
Tartsd nyomva a L1 + L2 + R1 + R2-t és add be ezt: Jobb, Kör(3), Négyzet. Végtelen shotgun-használat.

Chow Yun Jack mód:
Tartsd nyomva a L1 + L2 + R1 + R2-t és add be ezt: Háromszög, Kör, Fel(3) A pálya kezdetén kapsz egy duplla fegyvert – akkor is, ha már van neked olyanod.

Time To Pay mód:
Tartsd nyomva a L1 + L2 + R1 + R2-t és add be ezt: Négyzet(2), Kör(2), Jobb. Megkapod az összes lefegyverző mozdulatot.

One Hit Wonder mód:
Tartsd nyomva a L1 + L2 + R1 + R2-t és add be ezt: Háromszög, Kör(3), Bal.

Sharpshooter mód:
Tartsd nyomva a L1 + L2 + R1 + R2-t és add be ezt: Négyzet(3), Le, Jobb.

Bang Bang mód:
Tartsd nyomva a L1 + L2 + R1 + R2-t és add be ezt: Kör, Háromszög, Négyzet, Kör, Jobb.

Wussy mód:
Tartsd nyomva a L1 + L2 + R1 + R2-t és add be ezt: Négyzet, Bal, Háromszög, Fel, Le. Az ellenfelek kevésbé pontosan céloznak.

Az ellenfelek pontosabban lőnek:
Tartsd nyomva a L1 + L2 + R1 + R2-t és add be ezt: Háromszög, Négyzet, Bal(2), Kör.

Precursor mód:
Tartsd nyomva a L1 + L2 + R1 + R2-t és add be ezt: Fel(2), Le(2), Fel. Ez a módusz kikapcsolja a célzó-kurzort: erfo jóval nehezebb lesz pontosan lövöldözni.

Hard boiled mód:
Tartsd nyomva a L1 + L2 + R1 + R2-t és add be ezt: Háromszög, Négyzet, Bal(2), Kör. (Ez a mód alaposan megnöveli a nehézséget – különösen a Super Cop móddal kombinálva.)

Super Cop mód:
Tartsd nyomva a L1 + L2 + R1 + R2-t és add be ezt: Négyzet, Háromszög, Bal, Fel, Jobb. Szintén a nehézséget növeli meg.

Végtelen Shadow Stamina:
Tartsd nyomva a L1 + L2 + R1 + R2-t és add be ezt: Kör, Négyzet, Háromszög, Kör, Le.

Végtelen adrenalin:
Tartsd nyomva a L1 + L2 + R1 + R2-t és add be ezt: Bal, Jobb, Bal, Kör, Négyzet.

Végtelen páncél:
Tartsd nyomva a L1 + L2 + R1 + R2-t és add be ezt: Fel(3), Négyzet, Le.

Végtelen Dual Gunconok:
Tartsd nyomva a L1 + L2 + R1 + R2-t és add be ezt: Háromszög, Kör, Fel(3).

Végtelen számú emberi pajzs:
Tartsd nyomva a L1 + L2 + R1 + R2-t és add be ezt: Négyzet, Háromszög, Kör, Háromszög, Négyzet.

Erősebb ütések és rúgások:
Tartsd nyomva a L1 + L2 + R1 + R2-t és add be ezt: Le, Kör, Bal(3).

Dupla sebzés közelharc esetén:
Tartsd nyomva a L1 + L2 + R1 + R2-t és add be ezt: Kör(2), Fel(2), Négyzet.

Ellenfelek lefegyverzése:
Tartsd nyomva a L1 + L2 + R1 + R2-t és add be ezt: Jobb, Négyzet, Bal, Kör, Háromszög

Láthatatlan mód
Tartsd nyomva a L1 + L2 + R1 + R2-t és add be ezt: Háromszög(2), Fel(2), Háromszög. Az ellenfelek továbbra is látnak – te viszont csak a saját árnyékodat látod.

PANZER DRAGOON ORTA (XBOX)

Sérthetetlen mód:
Nyomd meg ezt: L(2), R(2), Fel, Le, Bal, Jobb a Panzer Dragoon főmenüben. Konfirmáló hangot (sárkányüvöltést) hallasz, „Invincible Mode" felirat jelenik meg a képernyőn. Vigyázat: így a jó befejezés így soha nem jön elő!

Epizód választás:
Nyomd meg ezt: Fel(2), Le(2), Bal, Jobb, Bal, Jobb, X, Y, Fehér a Panzer Dragoon főmenüben.

Epizód 0:
Nyomd meg ezt: Fel(3), Le(3), Bal, Jobb, Bal, Jobb, Bal, Jobb, L, R a Panzer Dragoon főmenüben. Az életerőd itt folyamatosan csökken, és az ellenfelek lelövésével tudod visszapumpálni.

Wizard mód:
Nyomd meg a Startot a címképernyőn. Aztán nyomd meg ezt: L, R, L, R, Fel, Le, Fel, Le, Bal, Jobb a főmenüben. A „Wizard Mode" felirat jelenik meg, ha helyesen csináltad. A játék NAGYON felgyorsul!

Rolling mód:
Nyomd meg a Startot a címképernyőn. A D-padon csinálj három teljes kört (az óramutató járásával megegyező irányba) pont akkor, mikor megjelennek az opciók. A „Rolling Mode" felirat jelenik meg a képernyőn, ha helyesen csináltad. Ha forogni akarsz játék közben, nyomd meg kétszer egymás után (gyorsan) D-padet. A smart bombot úgy tudod aktiválni, hogy elkezdesz forogni, aztán bármelyik gombbal kijelölöd a képernyőn látható összes ellenfelet, és puff – mindenki megdöglik.

Power-Felok megszerzése:
Nyomd meg ezt: Fel, X, Jobb, Y, Le, Fehér, Bal, Y, Fel, X a Panzer Dragoon easy game options képernyőjén. A Sega logo ekkor egy poligon-csajjá változik. Ezt normál esetben úgy tudod előhozni, hogy végignyomod a játékot – anélkül, hogy egyszer is meghalnál. Menj az Episode képernyőre: tartsd nyomva a B-t a vörös lézerek, a Feketét a rakéták, az Y-t a gyorstüzelés, míg a Fehéret a széles hatósugarú lövedékek megszerzéséhez.

Dragon-only mód:
Először is nyomasd be a "Power-Felok" kódot, aztán meg ezt: Bal(2), Jobb(2), Fel, Le, Fel, Le, L, R. A sárkány hangját hallod, ha jól csináltad. Innentől kizárólag a lock-on típusú fegyvereket használhatod.

A normál nehézségi szint befejező animjának megtekintése:
Nyomd meg ezt: Fel(2), Le, Fel, Jobb(2), Bal, Jobb, Le(2), Fel, Le, Bal(2), Jobb, Bal a Panzer Dragoon főmenüjében.

A hard nehézségi szint befejező animjának megtekintése
Nyomd meg ezt: Fel(2), Le, Fel, Bal(2), Jobb, Bal, Le(2), Fel, Le, Jobb(2), Bal, Jobb a Panzer Dragoon főmenüjében.

Végtelen folytatási lehetőség:
Nyomd meg ezt: Fel, X, Jobb, Y, Le, Fehér, Bal, Y, Fel, X a Panzer Dragoon főmenüben.

Vörös Sega poligon ember:
Nyomd meg ezt: Fel, X, Jobb, Y, Le, Fehér, Bal, Y, Fel, X a Panzer Drago-

on főmenüjében. Ha jól csináltad, a sárkány hangját hallod. Miután befejezted a játékot, a normál esetben kék Sega-emberke vörösre vált.

Irányítsd a Sega poligonfigurát:
Amikor a poligonfigura megjelenik a demo módban, tartsd nyomva a X + Y + Fehér-et aztán nyomd meg a Start-ot a kettes kontrolleren. Így irányíthatod a manust:
Jobb vagy Bal: Képernyő forgatása
A + Bal vagy Jobb: Kép forgatása
Le vagy Fel: Zoom ki/be
A + Fel vagy Le: Előre/hátra lökés
X vagy Y: Az árnyékolás beállítása
A + B + C: A nézőpont visszaállítása
Nyomd meg a Start-ot az egyes számú kontrolleren – és folytathatod a játékot.

MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE (PS2, XBOX)

Fatality-k (kivégzések) PS2:

Bo Rai Cho (Belly Flop): Hátra(3), Le, Kör
Johnny Cage (Brain Ripper): Hátra, Előre(2), Le, Háromszög
Kano (Heart Grab): Előre, Fel(2), Le, Négyzet
Kenshi (ETelekinetic Crush): Előre, Hátra, Előre, Le, X
Kung Lao (Hat Throw): Le, Fel, Hátra, X
Li Mei (Crush Kick): Előre(2), Le, Előre, Kör
Mavado (Kick Thrust): Hátra(2), Fel(2), Négyzet
Quan Chi (Neck Stretch): Hátra(2), Előre, Hátra, X
Scorpion (Spear): Hátra(2), Le, Hátra +Kör
Shang Tsung (Soul Steal): Fel, Le, Fel, Le, Háromszög
Sonya (Kiss): Hátra, Előre(2), Le, Háromszög
Sub Zero (Spine Rip): Hátra, Előre(2), Le, X
Cyrax (Smasher): Előre(2), Fel, Háromszög
Drahmin (Iron Bash): Hátra, Előre(2), Le, X
Frost (Freeze Shatter): Előre, Hátra, Fel, Le, Négyzet
Hsu Hao (Laser Slice): Előre, Hátra, Le, Le, Háromszög
Jax (Head Stomp): Le, Előre(2), Le, Háromszög
Kitana (Kiss of Doom): Le, Fel, Előre(2), Háromszög
Nitara (Blood Thirst): Fel(2), Előre, Négyzet
Raiden (Electrocution): Hátra, Előre, Előre(2), X
Reptile (Acid Shower): Fel(3), Előre, X

Fatality-k Xbox:

Blaze: Hátra, Előre, Y, B, A ,Y, Hátra(2).
Bo Rai Cho (Belly Flop): Hátra, Hátra, Hátra, Le, B
Johnny Cage (Brain Ripper): Hátra, Előre, Előre, Le, Y
Kano (Heart Grab): Előre, Fel, Fel, Le, X
Kenshi (ETelekinetic Crush): Előre, Hátra, Előre, Le, A
Kung Lao (Hat Throw): Le, Fel, Hátra, A
Li Mei (Crush Kick): Előre, Előre, Le, Előre, B
Mavado (Kick Thrust): Hátra, Hátra, Fel, Fel, X
Quan Chi (Neck Stretch): Hátra, Hátra, Előre, Hátra, A
Scorpion (Spear): Hátra, Hátra, Le, Hátra+B
Shang Tsung (Soul Steal): Fel, Le, Fel, Le, Y
Sonya (Kiss): Hátra, Előre, Előre, Le, Y
Sub Zero (Spine Rip): Hátra, Előre, Előre, Le, A
Cyrax (Smasher): Előre, Előre, Fel, Y
Drahmin (Iron Bash): Hátra, Előre, Előre, Le, A
Frost (Freeze Shatter): Előre, Hátra, Fel, Le, X
Hsu Hao (Laser Slice): Előre, Hátra, Le, Le, Y
Jax (Head Stomp): Le, Előre, Előre, Le, Y
Kitana (Kiss of Doom): Le, Fel, Előre, Előre, Y
Nitara (Blood Thirst): Fel, Fel, Előre, X
Raiden (Electrocution): Hátra, Előre, Előre, Előre, A
Reptile (Acid Shower): Fel, Fel, Fel, Előre, A

TONY HAWKS PRO SKATER 4 (PS2)

Mester kód:
Lépj be az Options menübe, válaszd ki a Cheats opciót. Itt írd be ezt: watch_ me_ xplode (pontosan így, tehát az alsó vonal is szükséges!). Ezzel megnyitod az összes cheatet.

Rejtett versenyzők:
Lépj be az Options menübe, válaszd ki a Cheats opciót. Itt ír be ezt: homielist – és megszerzed a következőket: Eddie, Jango Fett, Mike Vallely.

Játssz mint Daisy:
Lépj be az Options menübe, válaszd ki a Cheats opciót. Itt ír be ezt: (o)(o) és a tiéd Daisy.

Dugig töltött special:
Lépj be az Options menübe, válaszd ki a Cheats opciót. Itt ír be ezt: doasuper – a special mindig tele lesz.

Tökéletes manualok:
Lépj be az Options menübe, válaszd ki a Cheats opciót. Itt ír be ezt: mullenpower – és már nyomhatod is a tökéletes manualokat.

Tökéletes rail:
Lépj be az Options menübe, válaszd ki a Cheats opciót. Itt ír be ezt: ssbsts

Holdi fizika:
Lépj be az Options menübe, válaszd ki a Cheats opciót. Itt írd be ezt: superfly

Matrix mód:
Lépj be az Options menübe, válaszd ki a Cheats opciót. Itt ír be ezt: nospoon – innentől kezdve az összes levegőben végrehajtott trükköd „mátrixos" lassításban tudod végrehajtani.

Játssz mint Daisy:
Költs el $100,000 a boltban – plusz találd meg az összes gapet és teljesítsd 100 százalékra a pályákat.

Játssz mint Eddie:
Költs el $9,000-t a boltban.

Játssz mint Jango Fett:
Költs el $9,000-t a boltban.

Játssz mint Mike Vallely:
Költs el $9,000-t a boltban.

Carnival pálya:
Költs el $15,000-t a boltban.

Chicago pálya:
Költs el $15,000-t a boltban.

Big Head mód:
Költs el $1,000-t a boltban.

Cool Specials mód:
Költs el $1,000-t a boltban.

Disco mód:
Költs el $1,000-t a boltban.

Flame mód:
Költs el $1,000-t a boltban.

Gorilla mód:
Költs el $1,000-t a boltban.

Hoverboard mód:
Költs el $1,000-t a boltban.

Láthatatlan mód:
Költs el $1,000-t a boltban.

Kid mód:
Költs el $1,000-t a boltban.

Sim mód:
Költs el $1,000-t a boltban.

Slow motion mód:
Költs el $1,000-t a boltban.

Super Blood mód:
Költs el $1,000-t a boltban.

Clown haja:
Költs el $250-t a boltban.

Clown feje:
Költs el $300-t a boltban.

Clown nadrágja:
Költs el $250-t a boltban.

Clown cipői:
Költs el $150-t a boltban.

Eraser haj:
Költs el $250-t a boltban.

Szívecskés alsó:
Költs el $150-t a boltban.

Kenny feje:
Költs el $400-t a boltban.

Kilt:
Költs el $150-t a boltban.

Király szemüvegek:
Költs el $100-t a boltban.

Fémfej:
Költs el $300-t a boltban.

Officer Dick feje:
Költs el $400-t a boltban.

Officer Dick inge:
Költs el $250-t a boltban.
Ollie kabátja:
Költs el $250-t a boltban.

Ollie feje:
Költs el $400-t a boltban.

Ollie nadrágja:
Költs el $250-t a boltban.

Papírzacskó:
Költs el $300-t a boltban.
Smiley-s alsó:
Költs el $150-t a boltban.

Homies Skatin' 1 FMV animáció:
Költs el $800-t a boltban.

Homies Skatin' 2 FMV animáció:
Költs el $800-t a boltban.

Kona Old School FMV animáció:
Költs el $800-t a boltban.

Outtakes FMV animáció:
Költs el $800-t a boltban.

Pro Bails 1 FMV animáció:
Teljesítsd a CAS Pro Challenge-et

Pro Bails 2 FMV animáció:
Költs el $800-t a boltban.

Pro Skater FMV animáció:
Teljesítsd a Pro Challenge-et.

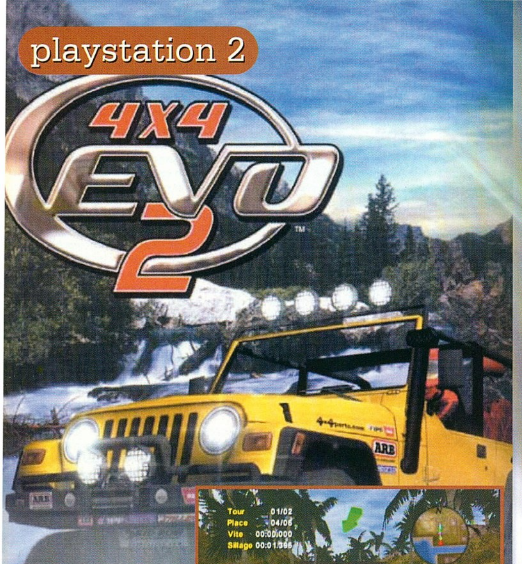
További rejtett versenyzők:

Itt írd be a következő nevek valamelyikét a Create a Skater képernyőn, és automatikusan megjelennek a statisztikák.

Aaron Skillman
Adam Lippman
Andrew Skates
Andy Marchal
Angus
Atiba Jefferson
Ben Scott Pye
Big Tex
Brian Jennings
Captain Liberty
Chauwa Steel
Chris Peacock
ConMan
Danaconda
Dave Stohl
DDT
DeadEndRoad
Fakes The Clown
Fritz
Gary Jesdanun
grjost
Henry Ji
Jason Uyeda
Jim Jagger
Joe Favazza
John Rosser
Jow
Kenzo
Kevin Mulhall
Kraken
Lindsey Hayes
Lisa G Davies
Little Man
Marilena Rixfor
Mat Hoffman
Matt Mcpherson
Maya's Daddy
Meek West
Mike Day
Mike Lashever
Mike Ward
Mr. Brad
Nolan Nelson
Parking Guy
Peasus
Pete Day
Pooper
Rick Thorne
Sik
Stacey D
Stacey Ytuarte
Stealing Is Bad
Team Chicken
Ted Barber
Todd Wahoske
Top Bloke
Wardcore
Zac ZiG Drake


INDIANA JONES®
AND THE
EMPEROR'S TOMB™


the Mark of Kri™



NÉGYKEREKŰ NULLA



Autós játékokat mindig megéri fejleszteni, hiszen a modern világ egyik alapja lett az általában robbanómotorral szerelt, önjáró alváz és karosszéria. Különösen nehéz terepviszonyokhoz tervezett típusukkal már nyomulhattunk sok játékban, de akinek ez még mindig nem elég, annak itt a 4x4 Evo 2. Az intro elég primitív mivolta miatt nem is nagyon vártam valami eget rengető alkotást, és bizony igazam is lett. A sok versenymód közül ugyanis a Free Roam-ba ugorva próbálgattam először a négykerekes nyers erőt, amit összesen 36 pályán tehettem volna meg, ha mind unlockolva lett volna. Így találomra kiválasztottam egyet, beállítottam az időjárást (tiszta, ködös, még ködösebb és esős), az időt (nappal, alkony), és választottam egyet a kb. 20 elérhető jármű közül. Minden ismertebb gyártó képviselteti magát, van Chevrolet, Dodge, GMC, Infiniti, Jeep, Lexus, Nissan és Toyota is. Az autókról persze kapunk adatokat is: lóerő, nyomaték, súly, meg csík formában végsebesség, gyorsulás és kormányozhatóság infókat. Mivel még a járművek beállításait is lehet változtatgatni (gumi, fék és nyomaték elosztás, váltó stb.), még reménykedtem is valami tartalmas dologban, de sajnos minden reményem szertefoszlott mikor elindult a játék...



Szóval, a grafika szép színes meg minden, de ahogy elindul a gép, azonnal szemet szúr a távolban a fák fura eltűnése, ami elég zavaró. Igen, nem hirtelen nőnek ki, hanem eltűnnek, legalábbis teljesen ez a hatás. Na mindegy, mert ez még nem is lenne annyira gáz, de a grafika csak addig egyenletes viszonylag, míg egyenesen megyünk. Ahogy elkezdtem fordulni, a kép máris úgy esett szét két darabra! Ez kérem undorító, tipikus PC programozástechnika, a v-sync balanszírozásának hiánya. A játék amúgy is áraszt magából valami PC igénytelenséget, durván kidolgozott grafika, silány és szögletes tereptárgyak, és amin jót röhögtem: egy NPC személyautó simán gyorsabban ment az erdei úton mint én, viszont nem forogtak a kerekei! Vagy láttatok már sivatagban hirtelen megjelenő piramist és Szfinxet? De nevetség tárgyából van még bőven, például mit szóltok ahhoz, hogy a kocsi megy víz alatt is bármeddig? Törhető dolog is elég kevés van, pár kerítés, vékony lámpaoszlop, táblák az afrikai pályán, de valamiért az autók nem törnek. Leeshetünk bármilyen magasról, nekimehetünk bárminek – no effect.

Aki mégis eme csodára fanyalodik, az karrier módban vásárolhat autót magának, tuningot hozzá, indulhat különféle versenyeken, illetve mindenféle küldetéseket is elvállalhat (pl. dinoszaurusz csontok keresése). Bár vannak a játékban jó és érdekes dolgok is (csörlő, 2/4 kerék átkapcsolás, messzire ellátni), de valahogy nem dinamikus az egész, és a grafika sem jobb egy programozási gyakorlatnál.

Dzson

4x4 EVO 2

TERMINAL TEALITY

MÁS VERZIÓ: X

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (66KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ jó a motorhang alapjáraton
✕ a középszerűség mintaképe

5 pont

LOPNI NEM MINDIG ROSSZ!



Aki az alcím elolvasásával kezdte, most csodálkozik – gondolom. Miért is írtam lopást? Azért kérem, mert a Hot Wheels minden darabját már láthattuk valahol! Persze, ez egyrészről azt a veszélyt hordozza, hogy a játék nem sok újat fog felmutatni (nem is mutat), másrészről viszont bejáratott alapokra épül, és így talán megveszik annyian, hogy a THQ még keres is a bizniszen valamennyit. A történet szerint adva van egy gonosz főellenfél, egy futurisztikus gyerek, Max Justice és szuper autókat gyártó apja, Peter. Egyszer épp verseny közben kapja Max a hírt, hogy siessen haza, mert gond van. Persze elkésik, apja sehol, a házi robot pedig kikötve a tápkábelekhez. Innen indul hát az Adventure mód, ahol nagyon ügyesen vegyítették a versenyeket és egyéb feladatokat az összefogó story-val. Bár az átvezető animációk kissé egyszerűek, afféle 3D Studio huszárok munkájának látszanak, de végül is elég jól illeszkednek magához a látványvilághoz. A többi versenymód a Challenge, ahol időre kell elérni a végcélt és néha összeszedni pár dolgot; a Drag Race afféle egyszerű verseny; a Battle mint a neve is mutatja harc; a Joyride pedig szabad autókázás, bonusz feladatokkal megspékelve. Multiplayer módban viszont csak a Drag és a Battle versenyek élnek.



És most nézzük a lopott dolgok felsorolását: az autók design-ja és Stunt módja (levegőben való figurázás), égő gumis turbózása (dupla X, ha van rá nitro), valamint a fegyverek az EA Sport féle Rumble Racingból vannak, a Battle mód a Twisted Metalból, a Drag Race pályák pedig-len elég erős jellemvonásokban hasonlítanak a Wipeout sorozatra. Mint írtam, ennek a jó oldalát kell most nézni, mert a játék elég összeszedett és kellemes lett végeredményben. Gyors, pörgős játékmenet és látványos akciók jellemzik leginkább, sajnos a grafika motor nem mindig bírja ezt így együtt és hajlamos megakadni nagyobb felfordulás esetén. Kár, mert az élvezhetőség csupán ezen az egy dolgon bukik, másba tényleg nem nagyon lehet belekötni. Száguldozás, ugratók, szaltók, harcolgatás, falon tapadva és hurkokban fejen állva elszédülés, fegyverek és egyéb dolgok (plusz idő, pontszám) begyűjtése, választható mellékutak és összetörhető ablakok, felrobbanó útakadály autók. Sőt, egy pályán még mágnesvasút alagútjában is lehet kavarni, mint extra dolog. A vezetési tulajdonságok az választott kocsitól függnek, de mintha a hirtelen kanyarvételt nem szeretné egyik sem, és a játszhatóságot növeli az R1 és L1 gombokkal véghezvihető hirtelen oldalra csúszás, amivel túlélési esélyeink nőnek a butább ellenfelekkel szemben.

A játék tetszett, legalábbis felüdülés volt az előtte megnézett 4x4 anyaghoz képest. Dinamikus stuff az biztos, nincs ideje unatkozni az embernek, szerintem egy próbát megér mindenkinek!

Dzson



HOT WEELS – VELOCITY X

THQ

MÁS VERZIÓ: GC, GBA

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (110KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ szép és pörgős játék
✕ akadozik néha

6.5 pont

GYIA, GYIA LOVACSKÁIM!



„Ben Hur!" – mondta Martin, és szemeim előtt máris felsejlett egy mászkálós kalandjáték, amiben a fiatal rómait kell laviroznom konspiratív hányattatásai közepette, húznom vele az evezőt a gályán, megmenteni a főurat, aki majd fiává fogad, és indulni a kocsiversenyen, hogy a boldog befejezésben elnyerjem méltó jutalmamat.



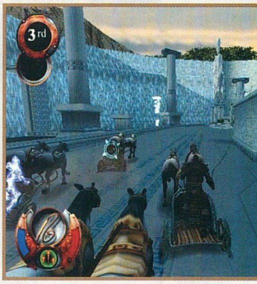
„Kocsiverseny!" – mondta Martin, és szemeim előtt már felsejlett egy unalmas arcade játék, amiben a fiatal római ókori Ridge Racert játszik, én meg ellenfelem kerekeit szétforgácsolva fogok győzni a pályán, hogy elnyerjem a bónusz járgányt. Ez nem túl kecsegtető… Még elbeszélgettünk azon is, hogy a nagyfilm (mert volt pár feldolgozás) mikor készült. Én teljesen úgy emlékeztem, hogy valami húsz éve, mert akkor olvastam a szocreál egyik „killer" grafikusa által kreált, kb. 15 forintos képregény füzetet. Martin meg erősködött, hogy régebbi – és neki lett igaza, mert mint kiderült, a művi keletkezése 1959-re tehető. Sajnos a teljes filmet azóta sem láttam, mert időközben felnőttem valamelyest és elvesztettem az érdeklődésemet az olyan alkotások iránt, amiben nincs szörny, űrhajó, vagy nem pusztul ki a fél emberiség. Aztán mikor még jobban felnőttem, akkor megint változott az ízlésem, s szegény William Vyler műve megint csak kimaradt, Charlton Heston nagyszerű alakításával egyetemben. Aztán Martinnal még elcsevegtünk a „girl capture" rendszeremről, na de ez már igazán nem rátok tartozik… **(Pedig megoszthattad volna a fiatalsággal – ne csak játszani tanítsuk őket, hanem csajozni is! Főleg, hogy jó a szisztéma... Martin ;)**

A Ben Hur – Blood of Braves játékról aztán szép lassan minden kiderült – itthon. Először is az, hogy támogatja a 60Hz-s módot, majd pedig az intro alapján igazolást nyertek arcade kocsiversenyes félelmeim is. Robognak a batárok, dolgozik a fűrészelős kerékagy, harcolnak a hajtók, elnyomnak egy-egy varázslást…na jó, Start gomb. A menüt átnézve semmi érdekeset nem találtam, még az Options sem nyújtott nagy lehetőségeket, pedig csak a gombkiosztást akartam megnézni. Sebaj, a négy versenymód: Ascension (hú, micsoda név!), Arcade, Challenge Chronos (Time Attack „rómaiul"), Training közül a tanulni vágyó Dzson kiválassza a tréninget, hátha okosabb lesz. Az okosodás nyolc karakter megszemlélésével kezdődik, akik négy tulajdonsága nagyjából egyforma, kivéve a két és fél méteres núbiait, aki gondolom nagyon jól ért a lovakhoz „minden téren". (Érdekes, hogy van Romolus és Remus is, akiket én úgy ismerek, mint „alapító tagokat", és kik igen kedvelik a farkas tejet.) A karakter után kocsit is választhatnék, ha mondjuk nem most kezdeném csak el a játékot, de így az alapjárgányokon és pacikon kívül nincs más. De itt még nem ér véget ám a dolog, ugyanis fegyvert is adnak a hatékonyabb és fairebb versenyfeltételek eléréséhez. Van kard a közelharchoz, dobálni való lándzsa – ez véges számú – és pajzs a védekezéshez. A fegyvereknek és kocsiknak is vannak tulajdonságaik, de már nagyon kíváncsi vagyok (ásít), és a négy futamból gyorsan nekiindulok az első pályának, aminek Pompei a helyszíne, (Jaj, csak ne most törjön ki a Vezúv vagy Etna, vagy mi van arra…)

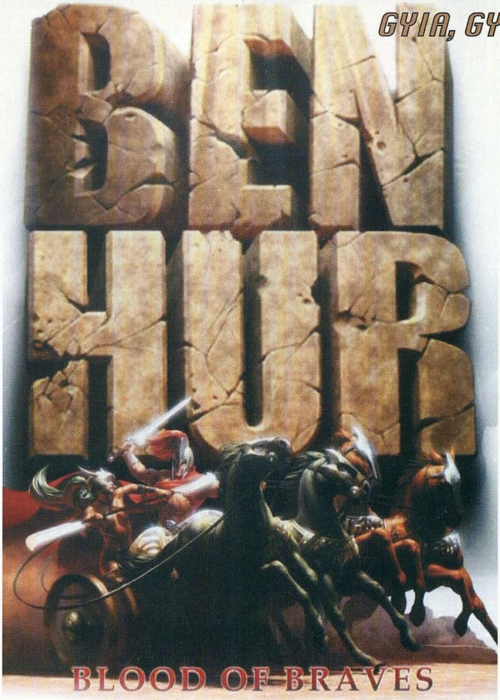
Nos, vulkán nincs, legalábbis amikor verseny előtt a kamera végigmegy az úton, még nyoma sincs az elevenen betemetett embereknek. Van nyoma viszont egy közepes szintű grafikának, ami akkor sem lesz jobb, mikor az X-et aktiválva elkezdődik a verseny.

Háááát, nem akarok megint fikagép lenni, de képzeljetek el egy olyan lovat, ami kb. úgy mozog, mint a kisgyerekeknek szánt pénzbedobós, ráülős-zenélős játékok. Anatómiailag kielemezve, ennek a játéknak a tükrében, az equus (vagy mi a ló latinul?) szervezetében van összesen 10 merev csont és elsorvadt izomköteg, amitől szerencsétlen állat csak úgy tud futni, hogy feszesen billeg előre-hátra. A fordulás meg úgy néz ki, mint mikor egy tank fordul – semmi elhajlás vagy legalább egy kis rugalmasság. Ennek ellenére a harci egységek száguldanak, bár még mindig nem jöttem rá egyes gombok értelmére… Megnézni meg lusta vagyok a kiosztást, így a többieknek már csak a porát látom az úton. Aztán lassan kiderül, hogy ez nem az a bizonyos robbanómotoros dolog gázpedállal, s a lovak futnak maguktól is egy darabig. Ehhez csak az X-et kell nyomkodni, de közben figyelve arra is, hogy állataink mikor fáradnak ki - olyankor békén kell hagyni őket egy kicsit. Ezt a jobb oldali állapotjelzőn követhetjük nyomon a karosszéria állapotával egyetemben – tök jól nyikorog a kilazult kerék, ha leamortizáltuk. Bal oldalon a mi kijelzőnk kapott helyet, mutatva az aktuális fegyverünket, varázslatunkat, mágikus erőnket (vagy hitünket – lásd később) és az életerőnk mértékét.

A játék valódi mélységeit csak az Ascension módban áll módunkban megcsodálni! Itt a választott karakterről kapunk egy adag információt, mivel minden versenyző valamilyen cél érdekében indul a nagy viadalon. Ezáltal a játékos már nem csak egy alulmotivált, egyhangú, unalomig ismert játékmenetet lát majd a közepesnél alig valamivel jobb grafikába ágyazva, hanem a szent cél érdekében órákat tölt majd a képernyő előtt, a végső győzelem felé hajszolva falábú lovait.



A helyezéseinkért kapott aranyak, meg serlegek, meg lila izék által hozzájuthatunk újabb felszerelésekhez és varázslatokhoz is. Az emberválasztás utáni négy felé mehetünk, vagy a Start gombbal menthetjük aktuális állásunkat. A Villa a kocsi, paci, pálya és fegyverzet választás; a Merchantnél felszerelésünket vásárolhatjuk meg; a Race ugye maga a verseny; a Temple pedig isteneink lakóhelye. Az, hogy négy bevethető mágiánk milyen típusú attól függ, melyik istent szolgáljuk. A régi kor szelleme és az ötlettelen designerek kínlódásának logikája szerint tudunk turbó sebességet, tűznyilat, lángoló fegyvert, robbanó bombát, mega halált, automata pilótát, bogárfelhőt, követő lándzsát és gyógyító szemfényvesztéseket egyaránt materializálni. Bődületes…



A grafikáról nincs mit külön megemlíteni. A meglehetősen hosszú pályákon semmi extra, csak a szokásos korhű tereptárgyak. Erdőben száguldozunk, kisváros falai között kell lavírozni, sivatagban verhetjük a port piramis háttérrel és zöldövezeti vízátfolyással, megcsodálhatunk nagy, oszlopos épületeket és elvakultan nézhetünk bele az alapvető „lens flare" effektbe. Hát kár érte. Különösen azért, mert a grafikai motor nagyon jó lett volna mondjuk egy kalandjátékhoz, amivel talán hosszabban is eljátszogat az ember. De ez így csak egy sima arcade verseny, amit nem is tudom, hogy kinek ajánljak. Van benne római feeling, meg paralízises ló, lehet harcolni meg varázsolni, fejleszthetjük dolgainkat, míg el nem érjük karakterünk célkitűzéseit és behozhatunk újabb embereket is. A korrekt kétjátékos módban pedig barátunkkal + két ellenféllel vehetjük fel az osztott képernyős harcot.

Legalább poénra vették volna és lehetne lócitrom aknát telepíteni, meg lehetnének beszélő lovak is, esetleg a pacik céljait is megismernénk, hogy pl. nem akarja virsliként végezni… Talán majd legközelebb…

Dzson Mercurius

MARTIN BELESZÓL!

Nem akarok személyeskedni, de nekem a Microids cégnév eleve nem sok jót mond… Az elején én is azt hittem, hogy Ben Hur, meg csata, meg gálya, meg tömegjelenetek… Aztán persze rájöttem. Tavaly már volt egy fogathajtós game, a Circus Maximus, szerintem az is hatalmasat bukott, ennek a játéknak sem jósolok túl nagy karriert, sokat ígérő címe ellenére sem.

BEN HUR – BLOOD OF BRAVES

MICROIDS

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1 Játékos
memóriakártya 8mb (113KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ van benne ló, meg néha szép táj
✕ a ló béna, a játék pedig uncsi...

5.5 pont



A Def Jam Vendetta jó példa arra, hogy mennyire megdobhat egy játékot a jól felépített körítés, és a hasonló stílusú programok közül a játékosok kedvencévé emelheti ki azt. Mert, hogy sokak befutója lesz a cucc, abban biztos vagyok! Arról van ugyanis szó, hogy az EA Big-es arcok megvizslatták a pankrációs eresztéseket, és igencsak elégedetlenül konstatálták, hogy a piacon szinte csak a hagyományosnak nevezhető wrestling játékok vannak, a TV-ből ismert ligákkal, világszervezetekkel, „sportolókkal", bla-bla-bla, tehát felesleges kijönniük még egy hasonló játékkal, ami csak a sort hosszabbítja. Inkább elkezdtek kicsit arrébb keresgélni, és így bukkanhattak rá egy olyan témára, ami ugyan a köztudatban van, mégsem került soha a nagy nyilvánosságra: ez pedig az illegális bunyók. Mint minden országban így nálunk is virágzik az üzletág, főleg a @&*ß $ között, és iszonyatos pénzek cserélnek gazdát a sokszor tragikus végkimenetelű mérkőzések végén.

A bevezetés megadja a kellő alaphangot, amit ilyen programnál elvárhatunk, és ha a végére nem kezd el viszketni a tenyerünk, neki se kezdjünk a játéknak. Maga a nagyfőnök, a góré, az első számú G mutatja be nekünk személyesen az utca kegyetlen világát, és amikor azt mondja: „Üzletember vagyok és ez az én üzletem!" – miközben összevágják a legbüntetőbb jeleneteket a játékból – az ember hajlamos elhinni, hogy a nem szinkronszínész kölcsönözte a hangját, hanem egy valódi nehézfiú. Mi egy teljesen kezdő figurát irányíthatunk – már ami a küzdelmeket illeti –, mert egyébként a választható szereplők mindegyikéről könnyen megállapítható, hogy nem a múlt hét délután kezdtek el nehéz hamutálcákat emelgetni a Norbikával.





A Story a legélvezetesebb játékmód, mert ilyet is találtok a korongon, úgyhogy kezdjünk is bele rögtön! A fickó, akibe a bizalmadat fekteted egy beugró ember, a ma esti gerinckitépés egyik résztvevője lesérült, helyette kell a kötelek közé lépned. Győzelmed esetén a törött karú Manny bevállalja a menedzselésedet, innentől kezdve helyszínről helyszínre utazgatva kell ronggyá 'asszod az utadba kerülő ellenfeleket. Persze nem ettől sztori mód a sztori mód, hanem a meccsek közti közjátékoktól; már az elején kiszúrod például a főnök fekete luvnyáját (ami nem véletlen, hiszen gyorsabban vetkőztet le a tekintetével, mint te szeretnéd öt), amiből a későbbiekben komoly gondjaid lesznek még, de idővel más bajnokok és nunák figyelme is hamar rád terelődik. Az egyik legjobb poén a játékban, amikor csajt kell magadnak választanod, és a kiválasztott bombával kell lezúznod a másik pofikáját. E-maileken tartod a kapcsolatot a külvilággal, és a játék végén az érinthetetlen és verettlen keresztpapi is a szorítóba lép, hogy megvédje a nem létező becsületét. Hogy legyen esélyed ellene, a karakteredet fejlesztheted a megnyert pénzekből. A bunyók zártkörűek és csak az utolsó pillanatban derül ki, hogy hol lesznek megrendezve: a helyszín lehet egy elhagyatott kikötő, egy zártkörű klub, ahol a háttérben a pultnál élőben nyomja a DJ, bérház teteje, megüresedett raktárház, lepukkant edzőterem. Fura módon a közönségnek csak elhanyagolható része van a mérkőzéssel elfoglalva, hogy csak egy példát mondjak, van, ahol biliárdoznak a háttérben, ezzel némileg ellent mondani látszik, hogy adott helyzetben együttes erővel számolnak ki a ringből. Ami még nem tetszett, az az összetételük volt, szinte mindenki hozzád hasonló sittes, kigyúrt agyontetovált fickó, vagy modellalkatú szilikon emlős, hiányolom a soraikból az öltönyös testőrős maffiózókat, akik szívesen látogatják az ehhez hasonló rendezvényeket. Elég sokféle női és férfi karakter van a játékban, lehet tehát csemegézni: Ruffneck pl. kifejezetten szimpi az Amerikai História X-es felépítésével és a karján végigfutó szögesdrót tetkókkal, de a többiek is igazi egyéniségek, kicsit sajnálatos, hogy a legtöbbjük fekete. A pankrációk sosem az egyszerű irányításukról voltak híresek, de itt most sikerült megtalálni azt az egészséges egyensúlyt, amiben a mérleg egyik serpenyőjében a könnyű irányíthatóság, a másikban a megszámlálhatatlan sok mozdulat van, bár a játék tíz fázisban magyarázza el nekünk a kezelést, szóval lehet hogy még sem olyan egyszerű a dolog, de könnyen belejössz majd. Akciózni lehet ringen belül, a köteleknél, sarokba szorítva szerencsétlen, vagy a szorítón kívül, meg a sarkokra felállva, vagy a csapatársaddal kooperálva és...szóval szinte mindenre gondoltak a készítők. A menetek nem időre mennek, hanem amíg valakinek el nem fogy a szuflája, nem elég ugyanis az energiát lenullázni, utána még lent is kell tartani az ellenfelet a földön a bűvös három másodpercig. Ezt úgy is megteheted, ha feladatod vele a hiriget, egyszerűen a földbe taposod, vagy kivégzed. Fatality-zni akkor tudsz, ha felső csíkod betelt, és gyorsan elkapod a jobb analóg karral az ellenfelet. Megszámlálhatatlanul sok törés, feszítés, ütés, rúgás, gáncs, dobás, fejelés, töközés van a játékban, de mindegyiküknél durvábbak a Blazin' mozdulatok. Az egyik csajnak, pl. olyan befejezése van, hogy fejjel a földhöz vágja a másik gádzsót, a bokájánál megfogja a két lábát, széttárja azokat, és a magas sarkú csizmájával oda lép bele, ahol egészséges nő csak egyszer vérzik havonta. A pitibb ellenfelek egyenesen odáig merészkednek, hogy kimenekülnek a ringből, ha megneszelik, hogy feltöltődött a Blazin' csíkod. A képi megjelenítésben sok kivetni valót te sem találsz majd, nagyok, kidolgozottak a karakterek, ha megmogyorózod őket, fájdalmas arccal görnyednek össze, az útban lévő tereptárgyak szépen átlátszódnak, hogy ne legyen takarásban az akció. A mozdulatok majdnem a kiváló szintig vannak kidolgozva, szinte hallani a csontok ropogását, a kis barátoddal együtt jajdulsz fel, csak az nem teszik, hogy a földön fekvő küzdőt nem mindig jól érzékeli a gép, azaz, akkor is sérül, ha nem tejesen ráugrunk. A játék egyébként nem teljesen realisztikus – bár maga a sport sem –, van néhány mozdulat, ami kicsit távol áll a valóságtól.





A játék laza, érdekesen fogalmaznak már a menürendszerben is, és az utóbbi idők egyik legjobb zenei anyagát sikerült összeválogatni a DVD-re. Igazi amerikai koszos mocskos feka dzsi rap, igazi mocskos koszos feka dzsi rapperektől (Public Enemy stb.), némelyik előadóról még karaktert is elneveztek. Sokáig elleszel vele!

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu

VÉRES SPORT

MARTIN BELESZÓL!

Nocsak! Egy játék, amelyről senki sem tud semmit, senki sem hallott még róla (tudom-tudom, vannak olyan jól értesültek, akik igen :), de Csipi, legvéresebb kritikusunk odáig merészkedett, hogy egy igen erős 8 pontot adott rá. Én még addig sem jutottam el, hogy berakjam a gépbe – az viszont biztos, hogy a tesztet olvasva megjött hozzá a kedvem! Remélem lehet nevet adni a karaktereknek, mert akkor most Martin G bucira veri a „parasztgyereket"... ;)

DEF JAM VENDETTA

EA BIG / AKI CORPORATION

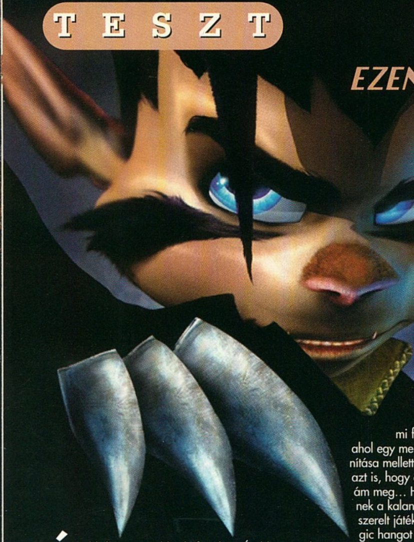
MÁS VERZIÓ: GC

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-4 Játékos
memóriakártya 8mb (58KB)
multi tap adapter
analóg irányító (dual shock)

✔ szuper háttértörténet
✕ semmi különös gáz

8 pont



EZEN MOST NE VEXXÜNK ÖSSZE

Újabb hónap, újabb platformhős. Újabb ugrabugra, újabb halálra ítélt monsterek, újabb elalvásba fulladt pályák. Jó, ez nálam nem jelent semmit, mert én képes voltam annó még a Tomb Raideren is úgy elaludni, hogy csak Lara hangos sikolya ébresztett fel, mert a REM fázisban elengedhettem a kapaszkodó gombot, amitől szegény lány a mélybe zuhant. És aludtam már el Resident Evil közben is, miközben az ablakon túl gonosz zombik kapirgáltak az udvaron, hogy fél órával később felriadva ugyanott folytassam a kalandokat, ahol abbahagytam. De azért szunya és szunya között is van különbség. Az előbb említett két játékot ugyanis képes voltam hajnal 4-ig nyomni (hétköznap, tehát reggel kelés és irány a lealacsonyító munka), viszont a Vexx egyszerűen nem tudta lekötni a figyelmemet. És nem azért, mert ócska a játék, vagy mert ugyanazt kell csinálni minden pályán, esetleg frusztrálóan nehéz a játékmenet, hanem egyszerűen azon oknál fogva, hogy itt is csak ugrálni kellett, mindenféle izéket gyűjtögetni (100 kis izé = 1 nagy izé variánsokkal), vízben úszni, mászni, szörnyeket gyilkolni és ennyi. Hiába, így van ez ezzel a stílussal, sok újításra nem ad lehetőséget (mint azt hiszem egyszer már elfilozofáltam ezen), de azért kaptunk egy Jak and Daxtert (aminek már bejelentették a második részét hivatalosan), Ratchet and Clankot, annak idején Bandicoot is erősen megreformálta a stílus halmazát, mint az első igazán használható 3D-s változat, és nem utolsósorban van Dr. Muto, akinek a 9 pontjáért továbbra is bármikor harcba szállok. És van a Vexx, akinek a népe valamikor rokonságban álhatott Jak és Daxter világának a népével, mert mással nem tudom magyarázni ugyanazokat a hosszú füleket, amiket visel mindkét faj.

Az aktuális háttértörténet ugyanúgy marad az eddigi jól bevált sémáknál, de az intro történésein kívül magában a játékban is bővíthetjük ismereteinket, megtalálva a tíz elszórt papírtekercs naptár-részt. Az alap sztori szerint a bolygó, ahol a nép él, több darabra szakad, őket pedig rabszolgaságba hajtja az éppen soros gonosz faj. Vexx úgy kerül az események középpontjába, hogy lázadó természete révén nem tudja tétlenül nézni a zsarnokoskodást, s csákányával támad az egyik gonoszra. Vagyis támadna, de Dark Yabu főgonosz megfogja mágiájával, és már nem sok lenne hátra poligon életéből, de ekkor nagyapja siet a segítségére! Vesztére, ugyanis Yabu így őt robbantja fel. Szomorú. Vexx nem nyugszik és éjjel fellopódzik az ellenség egyik lebegő hajójára, így véletlenül rátalál az ősök erő-karmára (nem karma, hanem karom, mint a madáré, értitek, csak a birtokos viszony miatt karmának látszik – ez így bonyolult lett, inkább erő-karmokat fogok írni ezután), amik ereje oly hatalmas, hogy minden fel is robban jól. A fiú (vagyis annak látszik, de az ilyen játék hősöknél nem lehet tudni biztosan ugyebár), valami furcsa világban ébred fel, ahol egy mennyei hang a játék betanítása mellett elmondja többek között azt is, hogy a grandfater nem halt ám meg… Hurrá. Szóval kezdődhetnek a kalandok, amit a jobban felszerelt játékosok akár Dolby Pro-Logic hangot élvezve 5.1-es rendszerükön, és a támogatott Progressive Scant igénylő HDTV készüléken élvezhetnek végig.

Nos, mint az imént írtam, az első pálya afféle bemelegítős betanulós művelet lesz, amit a profik a Start gombos menüben el is nyomhatnak (Quit Dream). Az irányításban nincs semmi bonyolult: a bal joy a haladás, az X az ugrálás, L1-el guggolni tudunk, az L1+X a magas, míg az irány+L1+X a hosszú ugrás nekifutásból, a víz alatt a nyomásérzékeny Négyzettel úszkálhatunk. A támadás is a Négyzet, amit háromszor nyomva kombót üt a gyerek, L1 + Négyzet esetén ugrásból felfele csap (pl. lebegő lények ellen), X után nyomva repülő rúgást mutat be, az X + L1-gyel kombinálva pedig olyan energia bombát küld maga alá a földre. Érdekesség a mozgásokban talán a recés falakon történő mászás képessége, ami engem Raziel-ra emlékeztetett leginkább, plusz a tipikusan MGS-ből szedett falhoz lapulás és sarok mögül kilesés. A mozgások tanulgatása mellett a gyűjtögetni valókról is felvilágosítást kapunk emellett, aminek a lényege persze az, hogy mindenből gyűjtsünk lehetőleg mindent össze, pl. hat darabot azokból a nyeles koponyaként ábrázolt, elesett Astani lelkekből, amik szép füsteffekttel épülnek be leltárunkba. A tréningpálya nem nagyon mutat fel még semmit a játékból, így aki ezt megszemlélve már ki is vette a gépből a lemezt, az most tegye vissza, mert azért a Vexx többet nyújt holmi üres, pörgő forgó kockákkal és lila felhőzettel dúsított, sík ajtók mögött teleportként meghúzódó 3D-s örvényekkel variáló szintnél! Ez nyilvánvalóvá is válik mihelyt az első valódi pályán felébredve álmunkból egy öreg fogad bennünket azzal, hogy Yabu elég ideges lehetett, mert elpusztította a falut, amiben csak ők ketten maradtak (nő nélkül uncsi lesz, igaz nem tudhatom, ez náluk hogy megy).

Fő feladatunk az, hogy hatvan szívet összegyűjtve megnyíljon az út a főellenséghez a teleport pályán, ahonnan a többi pályák bejáratai is nyílnak. Persze nem ott kezdünk, majd csak az első után jutunk oda, s a többi ajtó is csak meghatározott számú (2, 5, 11,18, 26, 34, 42, 50) szív megszerzésével lesz átjárható. Érdekességként kezelendő egyébként a kezdő szobában és majd más helyeken is fellelhető szőnyeg-teleport, amivel hősünk bejuthat a kétdimenziós, sík világokat rejtő szőnyegpályákra, egy két extra dolog reményében. (Ez jó, mert gyermekkoromban én is elképzeltem néha, hogy díszes faliszőnyegek világába kerülök. Meg volt is egy ilyen könyv is, amiben a szőnyegben laktak valami emberek, és két fiatalnak kellett megmenteniük valami szörnytől… Mindegy, rég olvastam, és elég vontatott is volt a dolog.) Hol is tartottam? Igen, megvan. Szóval a kezdő szobában ugyan még nem sok minden van, de kikerülve onnan azért elég kellemes játékmenet fogad minket. Kellemes, mert könnyen kezelhető, az ellenfelek nem túl szigorúak (nekem legalábbis), és aki játszott már ilyen játékkal (tegye fel a kezét, aki nem, majd vegyen egy kvarcjátékot és vonuljon el a sarokba gyakorolni), annak a beígért 15-20 óra teljes játékidő hamar el fog telni. Hogy éppen hol tart a gyűjtögetés, azt a Select vagy Start gomb lenyomásával mindig láthatjuk azzal együtt, hogy mely világok ajtajait nyitottuk már ki (a zártak olyan kriksz-kraksz betűkkel vannak kiírva), és eddig menyi történet tekercset találtunk meg.

A játékmenetet azért nem intézem el annyival, hogy arcade, meg egyszerű és kész, mert az alapokat jelentő mozgó, pörgő, eltűnő, liftező, előbukkanó és láthatatlan platformokon (ugye ezekről kapta a nevét eme játékforma) kívül akad még más is. Ilyenek mondjuk azok a sárga mászórudak is, amik vagy lógnak valahonnan lefele, vagy pedig a tetejükig mászva kell a következőre ugrálni, miközben alattunk valami mókás dolog várja, hogy beleessünk, de a játékra mégis inkább a sajátos, versikékkel leírt feladatrendszer a jellemző. Ezt úgy kell elképzelni, hogy minden egyes szívhez egy kis négysoros versike szolgáltat valamilyen segítséget, amennyiben a pályán amúgy is fellelhető segítő, útirány jelző nyilas táblák nem lennének ehhez elegek. Ez néha jól jöhet, amikor a látható szívecskéket már begyűjtöttük, és fogalmunk sincs, hogy a maradékot hol is keressük. Például a következő idézet arról informálja az angolban járatos játékost, hogy a hegyen fellelhető nagy sumo harcost hogyan kell legyőzni, s így megkapni az általa őrzöttet: „Hulking sumo crashes – Storms his clutches bring – To win, escape his smashes – Or be knocked out of the ring”. Nem túl nagy dolog megnyerni vele szemben a három menetes meccset, a taktika az, hogy állandóan szaladjunk körbe, és mikor nekünk rontva megáll a ring szélén, akkor támadjunk rá hátulról (nem úgy :).



A hagyományos, kis ellenfelekkel nem nagyon lesz gond. Gyengék, nem igazán taktikáznak, csak jönnek felénk. A második, sárkányos pályán már azért vannak trükkösebb lények is, amik a homokban elbújva ugranak hirtelen ránk, meg helikopterbogár valamikkel is találkozunk, akik persze olyan helyen támadnak minket, ahonnan nem igazán szeretne leesni az ember. Sajnos, a játék szigorúan életeket is számol, amik fogytával ránk köszönt a lehangoló Game Over felirat. Nem tudom, miért kell valamit ezzel agyoncsapni, az ember játszani szeret, nem pedig szívni, és bár a kisebb monsterek nem túl veszélyesek, de egy leesés a semmibe vagy vízbefulladás (víz alatt egy buborék haladása mutatja a levegő tartalékunkat az életerő pöttyök mellett) is lehet gyakori halálnem. A jó öreg életerő már elfogadottabb számomra, pláne úgy, hogy pontjai feltölthetőek a megsemmisített gonoszok után maradó kis bigyóval. Sőt, harc közben az ütéseinkre is kapunk számokat, amikkel pedig a jobb felső sarokban látható számlálót tudjuk feltölteni, ami ha fullos, akkor mega ütéseket és energialabdákat kapunk! Sajnos, ez annyira rövid ideig tart, hogy szinte használhatatlan a legtöbb esetben. Nos, azt hiszem a lényeget leírtam. Elakadni mondjuk el lehet, de nem kötelező úgysem az összes szívet begyűjteni Yabu bácsihoz és a pályákon további segítségként kis információs gömbök megütésével is okosodhatunk. Az irányításban sem leltem hibát, nem voltak idegesí







tő kamera gondok sem, egyedül a víz alatti manőverezés volt kissé kínlódásos. Lapozzunk.

Az program vizuális paramétereiben sem mutat fel nagyobb csalódásra okot adó, esetleg a játékosok kifinomult ízlésére bármi nagyobb csapást mérő negatív tényezőt. Erre a megállapításra akkor jutottam először, mikor Vexx felébredt az álom után. A szoba szépen megvilágított helységnek tűnt, zöldes, animáló víztextúrás medencével, szépen égő tüzekkel (amik sebeznek is, amint kiderült miután ráugráltam kíváncsiságból), lebegő nagy faliszőnyegekkel, s a barna pasztelles falakkal határolt kompozíciót csak teljesebbé tették a tetőablakon át bevetülő fénypászmák. Persze, a látvány magyarra fordítva nem tartalmazott semmi különöset, de szerencsére most nem kell szidnom a grafikát, így az eddigieket csupán jókedvem megnyilvánulásának kell venni, nem pedig valamiféle cinizmusnak. Kijutva a valódi játékba pedig tényleg nem tapasztaltam semmit, ami miatt szidalmazni támadt kedvem. A legjobb látványelem kétségkívül a világ darabjai körül keringő törmelék aszteroida öv, amiből egy-egy szikla nagy dörrenéssel be is csapódik néha, hogy szétrobbanó darabjai fittyet hányva az ütközés lekérdezésre, eltűnjenek a környező objektumokon keresztül. A zöld növényzettel benőtt tájon igen messzire el lehetett látni mindenféle berángatás vagy egyéb ricegés nélkül, és ehhez még kikapcsolható anti-aliasing patch-ra sincs szükség, mint az Xbox-os UT esetében (amin igen jót röhögtem és sírtam). Az alattam mozgó fahídon átmenve találkoztam az első gonosz ellenséggel is, de sajnos el kell mondanom, hogy az első pályák alienjei nem igazán félelmet keltőek. Van olyan debil nem is tudom mihez hasonló, zselét köpködő virág, egyszemű csiga, kétlábú zöld béka-krokodil vagy mi (messze volt éppen a kamera)… A környezet viszont elég részletesen kidolgozott, az egyetlen negatív dolog az a néha a semmiből előtűnő tárgyak ténye, de abszolút nem zavaró fokon, és ezért kárpótol a jó minősítést abszolút megérdemlő grafikai design. A víz alatti effekt is jó lett, bár a felszíni hullámzásra még rádolgozhattak volna egy keveset.

Tényleg szép a game, higgyétek el. Ha nem hiszitek, akkor majd igazat adtok nekem, ha felmászva a magas hegyre (vagy a legfelül keringő platformokra az ottani szívhez) lenéztek a tökéletesen belátható, ködösítés nélküli világra, ami afféle zöld terület, fákkal és heggyel, vízeséssel és patakkal. A napszakok is változnak ám, de ezt fel is gyorsíthatjuk az időportállal, ami végül is egy napóraszerű dolog, amire ha ráállunk, akkor forgatva magát az időt manipuláljuk. Így megszemlélhetjük a holdat és a kettős napot is (éljen a Tatuin!). Ha valakinek nem jön be az erdő (pedig lehet focizni is egy feladat kapcsán), még ne keseredjen el, mert a világok elég változatosak. Mindjárt a második elérhető ajtó mögött például egy sziklás, sivatagos koncepció húzódik meg, fő motívuma pedig a hegygerincen nyugvó, hatalmas sárkánycsontváz! Barátságtalan vidék, homokcsapda örvényekkel, a szél fújja a port, kisebb sárkánykoponya pihen a földben, de bejuthatunk egy nem túl bonyolult víz alatti labirintusba is, ahol levegő buborékokból pótolhatjuk az éltető oxigént. A harmadik ajtó pedig egy Inka mintára épült, ősi romokkal felépített részbe vezet. Szép.

Ilyen hát a Vexx. Hagyományos platform game. Aki szeret ugrálni, meg gyűjtögetni, felmászni és leesni, úszni és feladatokat megoldani, az szeretni fogja. Én is szeretem, de itt a tavasz, dagad a jókedv, így játékokkal foglalkozni tényleg csak a legjobbakkal van időm. A Vexx pedig csak simán jó, de nem a legjobb. Nyomtam vele azért pár napot, de nem csak a cikk miatt, hanem mert nem lennék tesztelő ha nem érdekelne mindenféle game, de nekem ennyi elég is volt belőle.

Próbáld ki, ha tetszik vedd meg – nagyot csalódni nem fogsz, ígérem!

Dzsonxx







MARTIN BELESZÓL!

Későn, rosszkor jött. Sajnos. Nem tudom, mi történt a kiadókkal, hogy az utóbbi időben mindenki platformjátékot ad ki, de a dömping határozottan nem tesz jót a Vexx-nek! A Rayman, a Ratchet, a Muto és a Jak után nem hiszem, hogy sokan ráugranak majd erre a játékra, amely véleményem szerint erősen középszerű, semmi több. Én 6 pontot adnék rá, Dzson 8-at – ismét győzedelmeskedett a főszerkesztői szigor, így kiegyeztünk egy zsenge hetesben…

VEXX

ACCLAIM

MÁS VERZIÓ: GBA, GC, X

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (140KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ szép és kezelhető platform
✕ nem jobb, mint a Dr. Muto

7 pont



ÁP-ÁP-DÁN-CSU-ÁP-ÁP-DÁN-HÉJ-DÁN-LEFT-RÁJT-CSU-LEFT-RÁJT-CSU-CSU-ÁP-ÁP-CSU-CSU-LEFT-LEFT-CSU-RÁJT!

Nem, nem hibbantam meg sőt, még csak nem is óhéber nyelven kezdtem a teszt írásának, mindössze arról van szó, hogy még mindig nem sikerült kivernem (nem aaaazt, az már megy :) a Space Channel második részének bolondos fülbemászó dallamait a fejemből.

Áp csu meg csu áp – egyszerű szimpla kis dolgok ezek, mégis misztikus módon befészkelik magukat az ember agyába, és nem lehet szabadulni tőlük.

Rájt áp left dán – a cikkírás közben az ágyamon ülve is ütemesen rángatózom, még szerencse, hogy egyedül vagyok itthon.

A játék először Dreamcaston kezdte meg világkörüli hódító útját, de a világ nem nagyon akarta tudomásul venni, hogy az 576 Konzolban csak egy leltárig vitte, hiszen szép sikereket ért el, még arra is méltónak találták a Sony fejesei, hogy a Sega átkonvertálja az egykoron rivális gépre, a Bojtos is megemlékezett róla a kis naplójában, a 47. számunkban.

Na, de ne foglalkozzunk a lejárt lemezekkel, mivel itt volt nálam és karcosra játszottam magam Ulala második kalandjával. A tanulatlan népség joggal kérdezheti, hogy: „Az Ulala az mi az?". Ő a játék főszereplője, egy csini csibe, aki már az első részben is magára irányította a virtuális pipikre gerjedő férfiak tekintetét. A csaj menő riporter az Ötös Űrcsatornánál, és amikor gonosz idegenek támadták meg a földet, egyedül vette fel ellenük a harcot. Az első részt nem játszottam végig, úgyhogy nem tudom, miképp zárult a történet, de annyi elmondható a játékról, hogy ismét egy csa-

O-LÁ-LÁ

pat földönkívüli veszélyezteti az emberiséget. A sorozatos eltűnések felkeltik a média figyelmét és több tévétársaság is a helyszínre küldi a forgatócsoportját, ahol mindenki elhűlve figyeli, amint az idegenek elteleportálgatják a békés lakosságot.

TOO FUNKY

A játék legnagyobb vonzereje Ulala különös színes világában hallható a hetvenes években gyökeredző neo-funky muzsika. Laza elszállós, bulizós, gondtalan, még csak véletlenül se mutasd meg a szüleidnek, mert egyből előkapják a trapézgatyájukat, felteszik a nagyhajukat és bekapcsolják a padlófűtés alatt megbúvó neoncsöveket, hogy aztán reggelig csörögjenek a John Travolta mozgásukkal. A zenéket sikerült úgy egymásba olvasztani, hogy mindenféle átkötés nélkül hallhatóak/követik a történéseket, barомi hangulatos az egész, aki játszott már az első résszel az tudja, miről beszélek. Az irányítás pofon egyszerű, mindössze néhány gomb szükséges hozzá. Az űrcsatorna abban is különbözik a hasonszőrű játékoktól, hogy megkímél minket a képernyő sarkéban haladó kis ikonok nézegetésétől, ugyanis nem kifejezetten vizuálisan kell követnünk az ellenfeleink mozgását, hanem a bemondásaik alapján. Persze lehet lesni is a tánc közben, de most félretéve a viccet, még egy világtalan játékos is jól elszórakozhat a játékkal, mert minden lemásolandó gyakorlat előtt hallhatjuk is az instrukciókat, és nekünk már csak a megfelelő ütemre kell odafigyelnünk. Az idegnek elég érdekes szlenget használnak, az irányokkal még elboldogulnak, de képtelenek az X vagy a Kör kifejezések kiejtésére, ezért aztán az előbbinél a Chu (csu) szócskát, az utóbbinál a Hey (héj) kiáltást használják. Ezeknek leginkább akkor lesz már jelentősége, amikor megkaptuk már a sugárfegyverünket, amivel lőni is tudunk, ilyenkor ugyanis az X a lövés, amivel a sima és a főellenségeket tudjuk aprítani, a Kör viszont egy teleportsugár, amivel a túszul ejtett embereket lehet visszateleportálni. Még csak véletlenül se keverjük össze a kettőt! Persze az ilyen egyszerű dolgokról szokott kiderülni, hogy bonyolultabb, mint a gordiuszi csomó kibogozása: ez most sincs másként. Nem elég ugyanis a megfelelő gombkombinációkat lenyomni, de TÖKÉLETESEN



kell passzolnia a zene ütemére is, ha csak egy tizedmásodpercet is hibázunk, a gép könyörtelenül levesz egy darabot az életeinket jelentő szívekből, és ha a tánc végére ez elfogy, a kiszabadító akciónk is elbukik. Tényleg nagyon nehéz a játék, de szerintem megéri a fáradtságot, az igyekezetet, hogy minden túszt kiszabadítsunk, ekkor ugyanis velünk együtt fognak táncolni, és egy-egy sikeresebb pálya végére egy egész kis tömegjelenteknek lehetünk a tanúi, mint a Norbika fogyasztóóráin.

A kiszabadított figurákat külön menüben nézheted meg, van köztük egy-két igazi arc, mint az öreg mamóka, aki a bottal a kezében is nyomja, mint a gép. Lőni nem csak mi tudunk, de az ellenfeleink is, ebben az esetben az irányokkal tudunk kitérni a támadásaik elől, kifejezetten igaz ez a főellenségekre is! Nagyon baba pölö, amikor a múzeumban elkap a mutáns növény és a csápjai között kifeszítve kell kikerülni a csapásait! Elvétve találkozhatsz majd rivális televízió-csatornák riportereivel is, akikkel kihívásos meccseket kell vívnod, nekem egyhez volt szerencsém (bár tudom, hogy van több is) – a vicces nevű Puddinggal kellet egy brutál gitárpárbajt vívnom, nem volt semmi! Talán még jobban is ment, mint a csörgés, pedig hétvégeken csak, mint a parkett ördögét emlegetnek (BP BP BP E-klub!!! :)

Ami a nehézségen túl szemet szúrhat, az a relatíve gyenge grafika. Pont így nézett ki az első rész is, túl kockásak a szereplők és nincs élsimítás sem. Nézzük mit érdemes még tudni a játékról: hogy van kétjátékos mód, és egy „survivor" lehetőség is, ahol száz egyre nehezedő ellenfelet kell letáncolni, de ha egyet is hibázol, visszarak a játék az elejére, de ez már csak az igazi fanatikusoknak való dolog. Van rengeteg behozható extra cucc és titkok, Ulalát is átöltöztethetjük, de ehhez elég jól kell teljesíteni a szinteket (100%-ra). Ha tetszett az első rész azért próbáld ki ezt is, ha kimaradt volna az életedből azért, de ha már az elsőt is utáltad, be se tedd a gépedbe, mert szinte teljesen ugyanazt kapod!

(Küldjetek már PS-re egy angol C&C-t! Meg írjon az, akinek van nem működő, de eredeti Sega Dreamcast VMU-ja!)

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu







MARTIN BELESZÓL!

Talán jogos a 8 pont, talán nem. Az eredeti game nagy durranás volt, ez sem rosszabb nála – de semmivel sem több, az biztos! Kis túlzással eladhatatlan rétegjátékok ezek, Magyarországon talán 20-30 ember kíváncsi rájuk. Próbáltuk mi nyomni a Parappát meg a Vib Ribbont is, mégsem kattant rá a „tömeg". Ha „dance" rajongó vagy, gondolom nem kell futtatni a SC5P2-t, ha nem, kerüld el messzire...

SPACE CHANNEL 5 PART 2

SEGA / UGA

MÁS VERZIÓ: DC

grafika:	jó
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

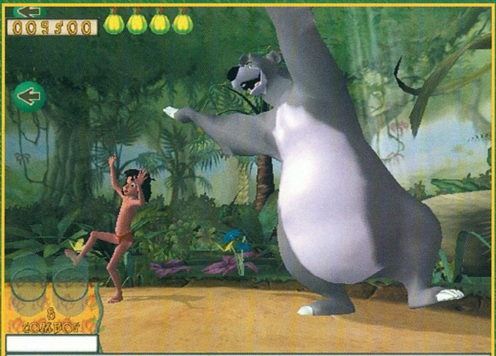
1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (161KB)
analóg irányító (dual shock)

✔ kiemelkedő a stílusában
× semmit sem változott

8 pont

A Disney-féle Dzsungel Könyvet is elérte a végzete: elkészítették a rajzfilm második részét, amiben tovább izgulhatjuk a kis Csupasz Béka történetét. A sztori mondjuk egy nüánsznyit erőltetett, hiszen a trailer alapján ismét az indákkal megjelölt, embergyilkos Sir Kán tér vissza és megint csak Mauglit szeretné elfogyasztani reggelire, aki csak legjobb barátai – Balu a medve és Bagira a feketepárduc – segítségével tud felülkerekedni a tigrisen, hogy aztán bebizonyítsa, a dzsungelben is a legnagyobb állat az ember. Beleszőttek a rajzfilmben egy romantikus szálat is, mert a játék végére (és valószínű a filmére is) a miniatűr Tarzan boy megtalálja élete Jane-jét egy Shanti nevezetű falusi dzsipo kislány személyében. Az új keletű Disney rajzfilmek szapulását most szíves engedelmetekkel kihagynám, hiszen ezt már megtettem egy kicsivel előrébb, inkább figyelmetekbe ajánlanám az eredeti Dzsungel Könyve könyvet, amit gyerekkoromban én is ronggyá olvastam. Igen kellemes és elgondolkoztató egy darab, ha kimaradt az életetekből, mindenképp érdemes bepótolni eme hiányosságotokat, főleg mivel a nagy őserdős kötetben nem csak Maugli története olvasható, igen részletesen, realisztikusan, és érzelem gazdagon megörökítve, hanem számtalan egyéb tanulságos állatmese is helyett kapott benne. Mivel én elég undorító állatoknak tartom a végtag nélküli élőlényeket engem kiskoromban leginkább az a rész fogott meg, amikor Maugli rátalál az elveszett város kincseskamrájára, és ott találkozik az öreg kobrával, ja meg a kis kobravadász mongúz Riki-Tiki-Tévi történetének emléke is elevenen él még bennem. Az mondjuk, egy kicsit sántít, hogy medvék meg farkasok élnek az esőerdőben, de egyfelől nem vagyok etológus, másrészt pedig a könyv értékéből ez semmit sem von le, hiszen a szereplők behelyettesíthető karakterek. A Disney-ék által elkészített rajzfilmnek persze a szereplőkön túl sok köze nincs a könyvhöz, mivel az egész egy vidám mese, ami úgy mutatja be a dzsungelt, mintha a vidámparkban partiznánk, éhínségről, száraz és esős évszakról még csak hallani sem, hallott senki, nemhogy átélte volna azt. Mindenki dúskál a jóban, énekel és táncol. Talán épen ezért a játék is egy énekelgetős de még inkább táncolgatós kis reflexpróba. Ha valakinek ismerős lenne a felállás, elárulom ez nem véletlen.





And take a glance at the fancy ants

THE JUNGLE BOOK GROOVE PARTY

Az első DZSK rajzfilm megjelenésével egy időben ugyanis már kidobtak egy pont ugyanilyen játékot, csak akkor az még a sima Playstationön landolt.

A DZSUNGEL TÖRVÉNYEI

1 számú törvény: vadászat előtt mindig tanulmányozd behatóan áldozatodat, és annak szokásait, képességeit. Így felfedezheted, hogy a hagyományos egyjátékos módon kívül, akadhat, aki megzavarja vadászatodat egy kettes kontroller aktiválásával. Mélyen elrejtve a menükben pedig rátalálhatsz Lou Bega kihívására, amit teljesítve a fiú legújabb videó klipjét tekintheted meg, ami szorosan kapcsolódik a rajzfilmhez és a marketinghez.

2 számú törvény: vadászat előtt és után jól pihend ki magadat az átvezető CG animációk megtekintésével. Minden áldozatod előtt és után is találsz majd ilyeneket, amik szinte egy harminc-perces filmnek is beillenének, és azt a történetet mesélik el, ahogy Maugli egy rövidebb dzsungeltúra és emberrablási kísérlet után rátalál kis szerelmére. Kár, hogy a rajzfilm nem ezzel a technológiával készült, hiszen látványvilágban már rég túlmutat rajta.

3. számú törvény: az ivóhelyek közelében sose aludj el várakozás közben, különben a saját gyomrod korgására ébredsz. Töltsd inkább hasznos dolgokkal az fennmaradó időt: konstatáld, hogy a grafika szinte megegyezik a videókban látottakkal, ismerkedj a dzsungel színvilágával, a három és 2D-s helyszínek és hátterek keveredésével.

4. számú törvény: vadássz gyorsan, jól és élvezd is azt. Ha a távolból meghallod a tamtam dobok ütemeit, amikor elhalkul a dzsungel, és a szobádat kezdi betölteni az 5.1-es muzsika, lassan beküszik a dobhártyádon túlra a hallójárataid mélyére a következő áldozatod énekhangja, biztos lehetsz benne: hamarosan támadnod kell. Vedd kezedbe a kontrollert és az analóg karokat a megfelelő időben, húzogasd a két oszlopban alá gördülő nyilak irányába. Figyeld a képernyő tetején megjelenő kis figurát, és az irányokat, amit mutat. Két ütem (beszív és lenn tart ;) között gyorsan nyomkodd le a tábláján látható kombókat, hogy megnyisd a bonuszokat vagy a kihívásokat, amik az egyszerű tűzfaltól, az eltünedező nyilakon keresztül, akár a köröket eltakaró leveleket is jelenthetik, persze extra magas jutalompontszám hegyekért. Ne hibázz, mert a harmadik után elszelel a zsákmányállat.



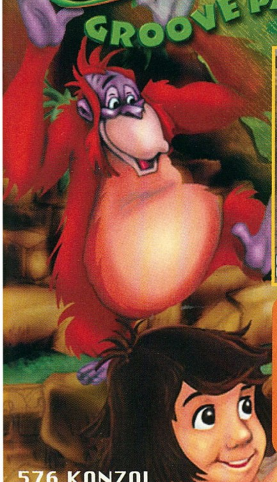
In those days, now, way back then...

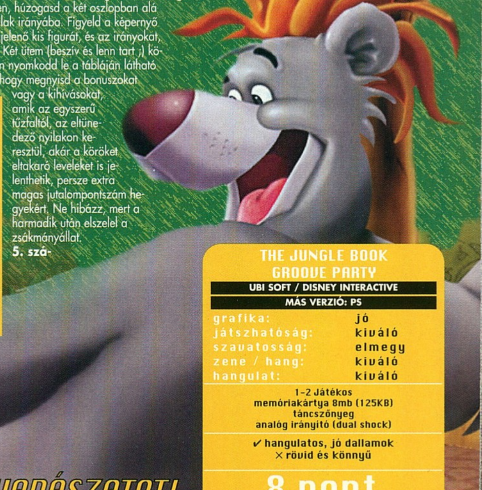
5. számú törvény: minden vadászatot értékelj. Hiszen a gép is ezt teszi, összeszámolja a perfekt és a bulls eye találatokat, és pontszám halmokkal jutalmaz. Kár hogy nincs replay opció, és így nem tudsz a visszajátszás alatt a zsákmány elejtésében gyönyörködni, pedig igen szépen megkoreografált mozdulatsorok vannak a játékban, az egyik kedvencem volt a sörhasú Balu tánca, de a Sir Kánnal való összecsapás is igen komoly cicabunyós mozgásokból lett összerakva.

6. számú törvény: ne légy kocavadász. Vállald be a nemesebb vadakat is, hiszen a nyolc-féle zsákmányállat bizony hamar unalmassá válhat. Épp ezért próbálkozz meg a falkavezérekkel (értsd a nehezebb fokozattal), és a kiemelkedő tulajdonsággal rendelkező állatok elejtésével is.

7. számú törvény: mindig higgy az öreg vadásznak, aki kivételes képességeivel már számtalan nagyvadat elejtett már, és kifejezetten élvezte az indiai dzsungelekben történő vadászkalandot, ami leginkább a jól megkomponált, poénos, és fülbemászó muzsikáknak, és a könnyű irányításnak volt köszönhető, bár egy kicsit rövidnek találta a vadászidényt.

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu





MARTIN BELESZÓL!

Attól függetlenül, hogy én sohasem pattannék táncszőnyegre, bitang jó játéknak tartom ezeket a dance stuffokat. Csomószor láttam már külföldön – londoni játéktermekben, amerikai kiállításokon –, ahogy a jó mozgású kiscsókák párban nyomják a bréket egy-egy ilyen automatán. Szerintem a game kontrollerrel is jó móka, de szőnyeggel az igazi – főleg gyerekbulikra ideális!

JÓ VADÁSZATOT!

THE JUNGLE BOOK GROOVE PARTY

UBI SOFT / DISNEY INTERACTIVE

MÁS VERZIÓ: PS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-2 Játékos
memóriakártya 8mb (125KB)
táncszőnyeg
analóg irányító (dual shock)

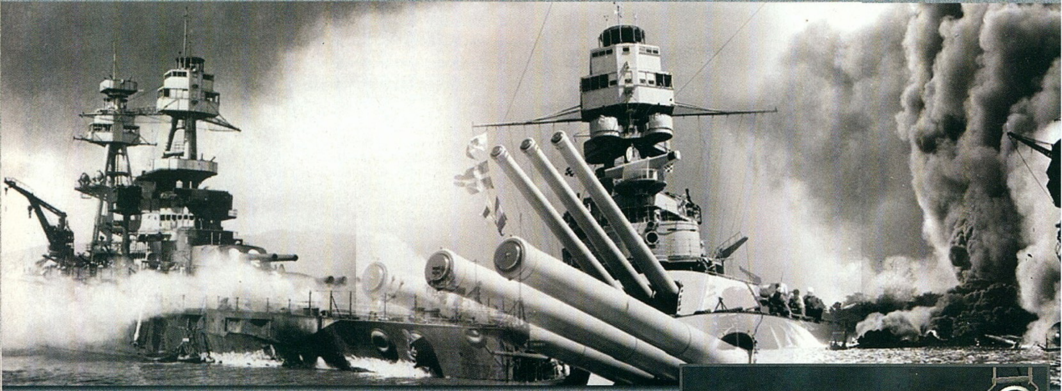
✔ hangulatos, jó dallamok
× rövid és könnyű

8 pont

A háború egyesek szerint nem túl hálás téma. Filmen még csak elnézegetik borzongva, miközben mondjuk a Ryan Közlegényben halomra halnak az emberek, de hogy még játsszanak is egy ilyen játékkal, azt már nem bírja a gyomruk. Viszont mások szerint a háborúk addig szörnyűek, míg tartanak, és mi sem természetesebb annál, hogy újra lejátsszák az egyes csatákat, esetleg pont a történelem győztesei ellen s jól meg is verve azokat. Talán ilyen öröm lehet azoknak a japán gémereknek a lelkében is, akik a PTO eddigi részeiben harcolgattak.

Most mi is átélhetjük a győzelem mámorát, bár kis hazánk nem számított tengeri nagyhatalomnak soha, és nem is verték szét a legnagyobb flottáját hirtelen az amerikaiak. Persze a PTO (Pacific Theater of Operations) jellegéből adódóan teljes mértékben a technikai hadviselés tengeri ágazatának témáját dolgozza fel, így szétszakadó emberi testek meg kiömlő belső szervek nélkül érezhetjük kis szobánkban a háború semmihez sem hasonlítható

„KIS CSÓNAKOM LENG A DUNA VIZÉN...”



hangulatát. Sajnos az intro elég sekélyes, csupán pár huzagolt ágyúcsővel kezdődik, majd egy kapkodva bemutatott tengeri ütközet után máris a „Nyomd meg a start gombot” fogadja az embert. Ej, ej, pedig milyen jó filmet lehetett volna kreálni ide! Hangos szirénák, repülőgépek takarják el a napot, légvédelmi ágyúk kerepelnek, miközben az első becsapódó bombák szanaszét dobálják a legénység sikongó és ordító tagjait. De nem. Ez taktikai stratégiai játék, nincs helye holmi lealacsonyító FPS vérengzésnek. Ebben a játékban az agyunké az élvezet joga, nem pedig horrorra vágyakozó szemeinké. Irányítani akarod az USS Iowa-t, avagy a híres Yamato csatahajót? Ezt persze a reklámszöveg kérdezi, mert nekem speciel majdnem mindegy, melyik oldalon indulok hadba a textúra-vizet hasító poligon acéltestekkel. És voltaképpen nem is nagyon volt ötletem arra, mit írjak bevezető gyanánt, hiszen a majdnem teljes körű leírásból úgyis minden érdeklődő kihámozza majd, hogy neki mit is nyújthat a játék. Persze akiknek nem fekszik a lassú, elmélkedős műfaj, azoknak írhattam volna akár nyolc oldalt is, akik meg élnek halnak a stratégiai játékokért, azok kb. a menüpontok felsorolásából már biztosan tudták volna, hogy megéri-e a játék az árát.



Bár ez a játék negyedik része (Japánon kívül asszem' az első!), mégis csak ebben lelhető fel először a másik két birodalom, Anglia és Németország hadba léptetése. Ennek talán az az oka, hogy a PTO-k tudomásom szerint eddig nem nagyon voltak globálisan hozzáférhetőek, és a nemzetközi piacra való betörés nem lett volna túl sikeres, ha csak a másik féltekén történt eseményekbe engednek beleturkálást. Ez a turkálás pedig teljes körű, vagyis a játékmenet nem csak abból áll, hogy harcolunk, közben nyersanyag utánpótlásként területeket foglalunk el, meg fejlesztünk, hanem akár szabadon tervezhetünk is hajókat, flottákat állíthatunk össze, és vigyáznunk kell, hogy a gazdaság finanszírozás lehetőleg ne menjen a hadikiadások rovására.

A game menete pedig egyrészt körökre osztott stratégiai részre, másrészt pedig majdnem valós időben (kissé gyorsított) lebonyolítandó taktikai csatározásokra épül. Ezzel mindenki igényét kielégítheti, mert lehet szépen a gazdaságot építgetve új fegyvereket meg hajókat, repülőket felvonultatni az ellenségeink ellen, és lehet hallgatni a hajóágyúk mennydörgésszerű tüzét is, miközben a tüzes csíkot húzó, sivító lövedékek egymás után csapódnak be a velünk szemben álló hajók fémtestébe.

Sajnos a grafika hatás nem igazán tükrözi teljes egészében azt a rombolást és pusztítást, amit e sorokat olvasva a legtöbben maguk elé képzeltek. Nem is sokat kellett azon vacillálnom, hogy a játék közepest kapjon-e a látványra vagy pedig jót. És bár megértő vagyok olyan szinten, hogy ez mégis csak stratégiai program, de ez nem ok arra, hogy a grafikát ne turbózzák fel egy kicsit! Oké, a hajók és repülőgépek mind-mind eredeti, korhű másolatok, de mindez amolyan műanyag makett hatással, kissé durván van megvalósítva. Azt is aláírom, hogy amikor 80 hajó összecsap, plusz ott vannak a repülők is, akkor sem szabad a játéknak belassulnia és szépen kezelni is kell a mesterséges intelligenciát. Viszont a PS2 processzorának ez nem igazán kottyan meg, lévén 128 bites rendszerről van szó. Na mindegy, nem szeretnék saját magammal ellentmondásba kerülni, hogy mégis csak a grafika a lényeg, de a játék stratégiai magjához jobban illett volna egy valamivel kidolgozottabb környezet. Jó, vannak szép dolgok is, pl. a tenger hullámzása messziről, a napszakok változása, a reptereken felrobbanó bombák tűzgolyói és a hajók messziről tényleg elég élethűnek néznek ki. Aki pedig nem tudja magát túltenni a fanyalgáson, az gondoljon arra, hogy a sakkban is elég egyszerű figurákkal variálnak egy kockás táblán, mégis a játék a lényeg. Jajj, eszembe jutott valami, mégpedig az, hogy mikor a nézegető részben egy repülőgépet forgattam ide oda, a hasa alól nézve a nap köztem és a gép között ment át! Kissé meglepődtem – ekkora bakit! Na meg a korabeli hajók nem igazán tudtak egy helyben megfordulni sem... Viszont jól néznek ki a vízben fehér sodort hagyó torpedók és a légvédelmi ágyúk rövid sorozatai.

Szóval, aki a PTO-ra vetemedik, az magában a játékélményben nem fog csalódni. Nagyon jó kis háborús csetepatét adott ki a Koei, bár a csaták nekem úgy a negyedik táján már kissé egyszerűnek tűntek. De ez ne tévesszen meg senkit, hiszen nem az első hónapokban fog eldőlni a Föld sorsa. (Meg talán az ötödik részbe raknak valami multiplayer opciót is.) És most íme, a kezelési útmutató:

A főmenüben a mentett játék folytatása, három tanuló mód és a beállítások nem kívánnak magyarázatot, jöhet a **New Game**. Új játék esetén alapvetően két féle játékot játszhatunk, hadjáratot **(Campaign)** és önálló küldetést **(Scenario)**.

Scenairo:

15 küldetésből válogathatunk, általában olyan célokkal, hogy süllyesszük el az ellenséges hajókat, transzportokat, vagy védjük meg a sajátunkét, de vannak különlegességek is, mint például a Bismarck über csatahajó megsemmisítése, ami afféle ideológiai siker is volt az angolok részéről, s lelkileg erősen megviselte a németeket. Ez a másik oldalon is megvan, mert britek Prince of Wales tüneményét is hullámsírba küldhetjük, ha ehhez van kedvünk. Hogy a japán hírességek se maradjanak ki, a Yamato sorsát is megpecsételhetjük, ezzel megvédve légi bázisainkat Okinawa szigetén. Egyébként a scenariók ötletesen úgy vannak megszerkesztve, hogy bármelyik fél oldalán harcba szállhatunk. Ha a kiírt küldetés első csatáját lejátszottuk, a scenariók is ugyanúgy folytatódhatnak, míg a kulcsbázisok (lásd később) meg nem semmisülnek.





Campaign:

1939 Szeptember: Britannia és Németország. Az 1929-es globális eseményeket követően a németek áthágva a Versailles-i egyezményt, viharos gyorsasággal építették újjá hadseregüket, különösen az addig emiatt korlátozások közé szorított hadiflottájukat, új fegyverként a tengeralattjáró a legnagyobb fenyegetés az angolokra nézve.

1941 December: Japán és az USA. Az angolok az új radar segítségével már el tudták kerülni a német U-Boat falkákat, eközben az USA és Japán eredménytelen tárgyalásait követően a Japán Flotta elindult Hawaii felé november 23.-án.

Új hadjáratot indítva tetszés szerint megválaszthatjuk, hogy a négy tengeri nagyhatalom közül melyiket kívánjuk irányítani. Ez afféle nehézségi foknak is felfogható, de ez még nem determinál semmit, ugyanis aki nem kötődik a hagyományokhoz, az akár Japán mellé állíthatja az USA-t is a németekkel együtt, így szegény angolok csak leshetnek. A lényeg az, hogy ugye a négy ország nem állítható be szövetségesnek vagy tengelyhatalmaknak egyszerre, mert így kissé uncsi lenne a játék.

A választást megkönnyíti a zászlócska alatti információ, ami a következőképpen értelmezendő:

Dollars – pénz, a háború alapja ugye, *Oil* – üzemanyag, *Steel* – hajóépítés, fejlesztés, *AL* – alumínium a repülőgépekhez, *Territory* – ellenőrzött területek száma, *Key Base* – ezek elvesztése esetén vesztettünk, ha elfoglaltuk egy másik ország vagy szövetség kulcs bázisait, nyertünk. A játékban összesen 14 ilyen bázis van.

Ha választottunk országot, akkor a már említett Allies/Axis csoportok öntörvényű beállítását köve-





tően rövid helyzetismertetést kapunk, majd pedig meghatározhatjuk a fő célkitűzést (nem mindig), amit ha sikerrel teljesítünk, akkor egységeink plusz költségvetést kapnak. Ezek tipikusan olyan „átvenni az irányítást XY hely felett”, adott idő (hónapok) alatt. A játék ugyanis hetekben méri az időt, a csatákat pedig három nap alatt kell dűlőre vinni. Ha kiválasztottuk a célt, máris a stratégiai képernyőre jutottunk.

Ez lényegében egy nagy térkép, rajta színekkel jelölve a négy ország állomáshelyeit (régióit), amikből összesen ötven van, fehérrel pedig az azokat összekötő hajózási útvonalakat vizsgálhatjuk meg. Felül az aktuális dátum, hogy hányadik hét van, alatta pedig a cél és az időhatár. A képernyő alján aktuális készleteinket látjuk, a fentebb felsorolt sorrendben, az mellett pedig a kijelölt terület adatait. Ez pedig a neve, ha ellenséges terület akkor a kémtevékenységünk (IO), és az állomásoztatott erők ennek függvényében (négyzettel bővebb info). Alul végül pedig a gomb kiosztást szemlélhetjük meg. Ebből jelenleg a Kör hasznos, mint ráközelítés, amivel jobban szemrevételezhetjük a helyet.

Bázisok:

A kis forgó ikonok jelentése: alul a készleteink, ez felett az összes ott állomásozó hajók száma, repterek, transzport (ha piros a szám akkor kevesebb, mint a szükséges), felül a horgony a Key Base jele, a hajódaru pedig az úgynevezett Dock Scale, ami a hajók javításában is szerepet játszik. A bázisok között kitüntetett a *Home Port*, amit ha elfoglalnak, akkor elvesznek az ott állomásoztatott épülőfélben lévő vagy átalakításra váró hajóink, és feleződnek nyersanyag készleteink is. Ilyenkor új Home Portot kell választani a megmaradt Key Base-ek között.

A Négyzetet lenyomva bővebb, szöveges információ is a rendelkezésünkre áll. A *Conditions* az időjárás, a *Climate* a klíma, a *Daylight* pedig a nappal időtartama. Ezek fontossága csak a légi csapásokban nyilvánul meg, mert a repülők éjjel nem szállnak fel és a rossz idő is gátolhatja őket ebben. Tehát, ha repteret megyünk támadni hajókkal, azt lehetőleg ne nappal tegyük, mert az ellenség nem fog ülni és nézni, miközben porrá romboljuk őket. Ugyanez ránk is kihat, mert hiába vannak hordozóink, azokat csak nappal tudjuk használni. Felderítő repülést (Scout) is csak ilyenkor lehet kérni. Újdonság itt a *Sub Fleet* (Blockade), ami a tengeralattjárók jelenlétét jelzi, külön saját (Home) és ellenséges (Ally) egységekre. Lapozva egyet az ott állomásozó flottákat szemlélhetjük meg, a Négyzettel hajóosztályokra és nevekre lebontva. Egy hajó neve ha zöld, akkor jó, de ha sárgától pirosig van kiírva, akkor sérült valamilyen szinten, inkább juttassuk vissza a fő kikötőbe javításra. A következő lapon a térség légi bázisai vannak, ugyancsak repülőgép típusokra bontva. Ha kiszemlélődtük magunkat, akkor X-et nyomva tehetünk is valamit a győzelem érdekében.

Stratégiai főmenü:

A menü rendszere az, hogy egy kiadott parancsot általában nem kell külön lezárni vagy megerősíteni, hanem a Háromszöggel visszalépkedve tudunk más menüpontokba is belépni. Vagyis ha pl. a Move Fleettel kijelöltünk egy új célt a hajóknak, akkor azok a Start gombra fognak elindulni, nem kerülünk vissza automatikusan a menü oszlophoz. Ezt csak azért mondom, mert a Háromszög általában a „mégse” (cancel) funkciót is ellátja, ne keveredjünk meg.



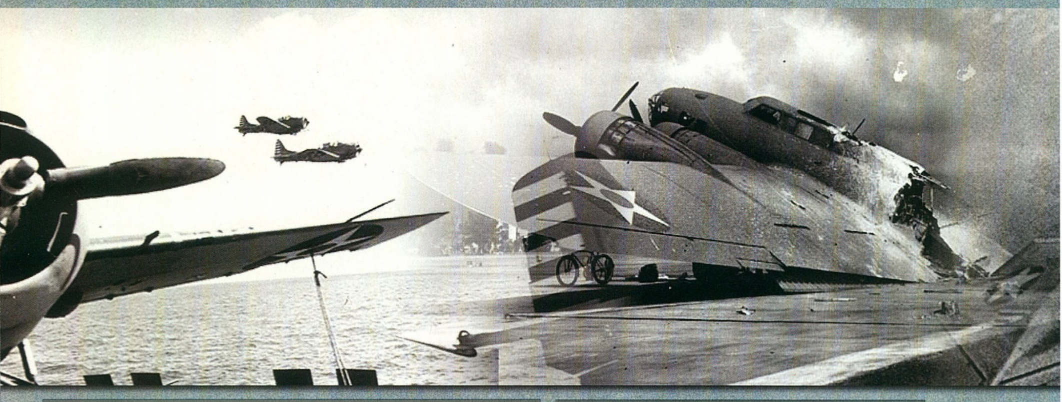
Start: ezzel tudjuk lezárni az arra a hétre kiadott parancsokat, és léptetni a következő hétre.

Fleet: Flottaparancsok.

- *Move Fleet:* flotta mozgatása, persze csak akkor, ha a térségben van is flottánk. A listából jelöljük ki a kívánt flottát, amiről bővebb infót a Négyzettel kaphatunk. Alapesetben a flotta felépítése látható (osztályok/számuk), hogy kijelöltünk-e nekik célt (Destination), és hogy az összes hajóból mennyi a sérült. Az X-et nyomva a kívánt flottán, a kurzor gombokkal jelöljük ki az új célt, de figyeljünk a megtételéhez szükséges időre is, ami természetesen hetekben mérendő (Arrives in x week(s)). Rossz lehet, ha csapatösszevonásoknál nincs ott időben a kért erő... A legkisebb idő persze egy hét, szokjuk meg! **Fontos:** ha a flottá(ka)t ellenséges térségbe irányítottuk, akkor azok megérkezésekor automatikusan a harci rész *(Tactic)* kezdődik! A hajók mozgása természetesen olajat igényel.

- *Assign:* hajók kijelölése flottákhoz. Itt tudunk flottáinkhoz új hajókat adni, mozgatni őket a flották között, vagy új flottát létrehozni a kijelöletlen hajóinkból (csak a Home Port/Shipyardnál). Célszerű a sérült hajókból különálló flottát képezni, és visszairányítani javításra olyan helyre, ami rendelkezik Dock Scale értékkel. Hajó kijelölésnél a bal alsó sarokban a sérülés mértéke is látható (Slight, Medium, Serious). Az Info/Rename paranccsal át is nevezhetjük a kijelölt hajót. Összesen 16 flotta lehet, egyenként 16 hajóval, viszont egy flottában csak 4 hordozó lehet maximum.

- *Appoint:* parancsnokok kinevezése hajókra. Ez azért fontos, mert az ilyen hajó a csatákban jobban teljesít, mint kinevezett parancsnok nélküli. Ráadásul parancsnokaink fejlődnek is, amik ugyancsak megdobják a harci értékeket! A parancsnokok értékei (**A** – a legkisebb): *Stat* – szabad vagy hajón van, *Cntl* – támadás esetén az elkerülési manőverek, *Gun* – gyorsabb tüzelés az ágyúkkal, *Trp* – gyorsabb torpedó indítás, *Aa* – légi csapás-







kor hatékonyabb repülők, *Sub* – kereskedelmi konvojok hatékonyabb támadása tengeralattjáróval. A rangfokozatok csökkenő sorrendben: F.Adm, Adm, V.Adm, R.Adm, Capt, Cdr, L.Cdr. Ennél a táblázatnál Négyzettel infót kérve, majd a Körrel editálva saját nevekkel is elláthatjuk szeretett parancsnokainkat. A flottáknál egyébként kijelöléskor az *Anti Ship* (hajók) és *Anti Air* (repülők) védelmi értékei is kijelzésre kerülnek, és nem minden rang szolgálhat minden hajón (lásd info – Ship types).

Build: építés és tervezés, és régi hajók megsemmisítése. Ez utóbbiból bizonyos mennyiségű acélhoz is juthatunk. Az építési idők csökkennek a technikai szint növekedésével.

- *Ship/Shipyard:* Hajóosztályok szerint gyárthatunk újakat. A fő adatok a Time (elkészülési idő hetekben), a Cost (ár) és a nyersanyag, ami hajóknál az acél (Steel), az összes rendelkezésre álló mennyiség (Current) megjelölésével. Ha kijelöltük a hajót és a darabszámot, saját nevet adhatunk nekik, vagy automatikusan ad nekik a program.

A hajók: **BB** – Battleship, a csatahajó a legerősebb hajóosztály. **CB** – hadihajó, gyors de nem túl erős. **CVB** – átalakított hadihajó, repülőgép fedélzettel, **CV** – általános repülőgép hordozó, **CVL** – az előbbi kisebb változata, **CVE** – alacsony költségű, gyorsan építhető kísérő hordozó, **CA** – nehézcirkáló, a második legerősebb osztály a **BB** mögött, **CL** – könnyűcirkáló, **DD** – romboló, változatos feladatkörrel (felderítés, aknaszedés, kíséret), **SS** – tengeralattjáró, kereskedelmi konvojok ellen főleg, nyílt harcban igen gyenge, **TT** – szállító hajó kereskedelmi konvojokhoz, ez biztosítja a nyersanyag utánpótlásainkat.

- *Ship/Design:* mi tervezhetünk hajót, persze az adott keretek között. A legfőbb megkötés felhasználható acél (Steel). Mivel ez a rész csak gyakorlott játékosoknak ajánlott, így nem is részletezem. A lényeg, hogy a főágyúk, másodlagos ágyúk, légelhárító ágyúk, repülőgép kapacitás, gyorsaság (motor) és páncélzat értékeibe nyúlkálhatunk bele.
- *Ship/Scrap:* hajók megsemmisítése, szétszerelése. Pl. ha elértük a maximális hajó vagy hely limitet.
- *Aircraft/Build/Design/Scrap:* nagyjából ugyanez, csak a repülőgépekkel.

A repülőgépek lehetnek szárazföldi, és kétféle hordozó (Carrier és Seatype) bázisúak. Ezen belül a **F** a vadászgépet, a **B** a bombázót, az **S** vagy **SF** pedig a felderítő járőr (Scout) típust jelenti.

- *ShipyardRemodel:* új hajótípus egy meglévőt felhasználva, illetve új modellt legyártva. Csak szabad hajót jelölhetünk ki. Létező típusnál fix paraméterek vannak, új modell esetében pedig mi állíthatunk be mindent a *Ship/Design*-hoz hasonlóan.
- *Shipyard/Scrap:* hajó megsemmisítése, újrafelhasználható acél kinyerése.
- *Airfield/Build/Scrap:* légitámaszpont építése és lebontása. Egy régión belül maximum három támaszpont lehet, ha elértük a limitet, de a lehetséges helyek közül újat akarunk választani, akkor le kell rombolni egyet a régebbiek közül. A csatában lerombolt támaszpontok automatikusan újjáépülnek, feltéve persze, ha az ütközetet mi nyertük meg a térségben.
- *Transports:* szállítóhajók építése.



Deploy: repülőgépek telepítése hajókra és földi támaszpontokra, valamint szállítóhajók rendelése (ha kevesebb, mint kéne).

- *Aircraft/Carrier:* hordozóra telepítés. A kiválasztott hajón láthatjuk, hogy jelenleg mennyi és milyen gép van rajta, illetve mennyi a maximális befogadó képessége+kihasználtság százalékban.
- *Aircraft/Airfield:* légitámaszpontra telepítés. A megjelenő térképen segítség gyanánt kijelzésre kerül az ellenséges flották lehetséges támadási iránya, és a védelmi flották helyzete.
- *Transports:* fel/le nyilakkal változtathatunk a számon, a minimális számot a Recommended jelenti. Ne sajnáljuk az egy két plusz hajót, ha megtehetjük.

Politics: politikai döntéseket hozhatunk. Szerencsére nem kell népszavazást kiírni...

- *I.O.:* ügynök (kém) küldése ellenséges szektorba. A kémkedés jól jöhet, ha támadás előtt biztosra akarjuk tudni az ottani erők számát. Az ügynök hatékonysága gazdasági szintünktől is függ, és persze pénzbe kerül. A kémek szintjei: *Spy level 1:* időjárás és transzport információk, *Spy level 2:* + flották száma, légi bázisok, repülők száma, *Spy level 3:* + flotta információk, repülők típusai, stratégiai célok (mint amit mi is választhatunk, de csak ha a Home Portjukon van az ügynökünk akkor kapjuk ezt az infót).
- *Aid:* anyagi segítséget nyújthatunk szövetségeseinknek, amik őt technológiával jutalmaznak. Ha a mi területünk szintje magasabb, mint az övék, akkor értelemszerűen kidobtuk a pénzt az ablakon.
- *Blockade:* kijelölt tengeralattjáróink lesni fognak az ellenség utánpótlás hajóira, és támadják azokat. Ezt ha lehet mindig tegyük meg, lelassítva az adott terület ellátását.
- *Invest:* pénzt adhatunk iparunknak. A Tech Level a technológiai szintünk jelzője, minél magasabb, annál több új fegyvert és fejlesztést kapunk. Az iparágak jelölése: *Arms* – hajóágyúk, *Steel* – páncélzat, egyéb fegyverzet, *Elect* – radar, *Engine* – motorok, *Aero* – repülőgépek fegyverzete, *Telecom* – a kémek szintjének növekedési gyorsasága, *Industry* – a beérkező nyersanyagokra van hatása, valamint a hajók és repülők építési és javítási értékeket növeli. Az *Investment* a hetenkénti pénzösszeg, a *Rise* pedig a pont emelkedés.
- *Research (Development):* ha aktív, akkor elkezdhetjük új hajók, repülők és fegyverek fejlesztését, ha nem, akkor várni kell a következő szintig vele.

Delegate: na ez igazán jó dolog, ugyanis itt automatizálhatjuk az előző menükben felsorolt dolgok legtöbbjét! Ha a feladat delegálva van, azt a Build, Deploy és Politics menük jobb alsó sarkában villogó kis piros izé jelzi. Egyébként ha ilyenkor bele akarunk nyúlni, akkor a gép figyelmeztet is minket és rákérdez, hogy az adott feladatot tényleg át akarjuk-e venni tőle. A következő műveletek lesznek delegálva, ha kijelöljük:

- *Build:* hajóépítés, repülőgépek, légitámaszpont építés, transzport hajó építés.
- *Deploy:* repülőgépek automatikus kinevezése hordozókhoz és támaszpontokra, transzportok kinevezése régiókhoz.
- *Politics:* itt az összes almenü.

Info: ezen menü alatt a jó angolsággal bíró játékos szinte mindenről kimerítően informálódhat. A menüpontok rövid ismertetésén kívül nem sokra lenne hely még egy melléklet oldalon sem. *Country* – országok, technikai szintek, hajók, repülők, nyersanyag, *Fleet* – flották, *Region* – területek, *New Weapon* – új fegyverek és készülékek, a hozzájuk szükséges techniaki szint, *Commander* – parancsnokok, *Sunk Ships* – elsüllyedt hajók, *Ship* – hajók, *Class* – hajóosztályok, *Aircraft* – repülőgépek, *Gallery:* forgatható és zoomolható objektek, részletes infók.

Options: teljesen hagyományos. *Load, Save, Settings és Title* – vissza a kezdő képernyőre.

A CSATÁK

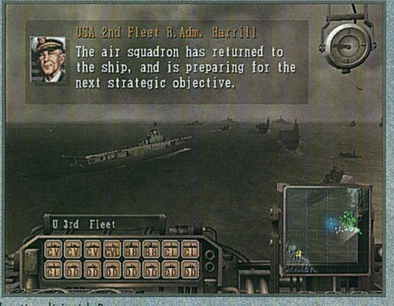
Mint említettem, egy csata akkor kezdődik, amikor egy ellenséges hajóhad belép a mi vizeinkre vagy fordítva, mi megyünk oda. A csatákban maximum három flottánk vehet részt, amit kezdéskor nekünk kell kiválasztani, feltéve, ha egynél többet irányítottunk a térségbe. Természetesen több flottából csupán egyet is csatába küldhetünk, ha a taktika úgy kívánja, az összehasonlításhoz pedig használjuk a Négyzet gombot.

A következő képernyő még nem maga a csata,



csupán a flották helyzetét adhatjuk meg, gyakran több irányból is behatolhatunk a térségbe. Ha ezzel is megvolnánk, akkor már csak a területi adatok megtekintése van hátra (időjárás, győzelmi és vesztési kitételek (Victory/Defeat), és azt kell megadnunk, hogy a csata hajnalban (Dawn), vagy pedig estefele (Nightfall) kezdődjék. Mivel az ütközet három napos, így az esti kezdéskor csupán kettő és fél nap áll majd rendelkezésünkre! Győzelem akkor van, ha támadóként elpusztítottuk az összes ellenséges hajót és/vagy repteret, illetve védőként ezt megakadályoztuk, vagy elpusztítottuk az agresszor flottákat. Mint említettem, Scenario játéknál külön meg vannak adva a célok általában.

A csata képernyő gombjai: L1/R1: flották kiválasztása; L2/R2: kamera módok; X: parancs menü; Háromszög: harc folytatása; Select: részletes infó, pl. hajónevek, zászlók, légitámaszpont sérülése (ez mondjuk használható adat); Négyzet: taktikai térkép nagyítása. (Egyébként a Start gomb lenyomása segítségként használható!)



Jelek: baráti hajók – zöld, ha kiválasztottuk a flottát, fehérre vált; baráti repülők – világos kék; ellenséges hajók – piros; ellenséges gépek – lila; repterek – sárga. Kamera: filmszerű – kék, rögzített – sárga, szabad – fehér (mozgatás az irány gombokkal+két joy).

Parancs menü:

General/*Attack orders:* támadási mód. *Respond as appriopriate* – mindent a programra hagyunk, *Frontal attack* – frontális támadás, csak akkor válasszuk, ha biztos az erőfölényünk, *Attack with artillery/guns* – biztos távolból szórjuk az ellenséget az ágyúinkkal, Attack by air – repülőgépeinkkel operálunk.

General/*Search orders:* keresési mód. *Use your own judgement* – a program dönt, *Patrol the coast* – part melletti felderítés, ha légi támaszpontokat keresünk, *Patrol a given area* – kijelölt terület feletti járőr, *Accompany ally* – a másik baráti flotta oldala mellett mozgunk, *Wait for further commands* – várakozás parancsra, nem csinálnak semmit. Ha radarral találtunk egy hajót a látótávolságon kívül, akkor az ismeretlen hajóként jelenik meg a térképen.

Move: flották mozgatása a kijelölt ponthoz. Vigyázzunk, hogy ne nagyon keveredjenek a hajók, mert sajnos ez kaotikus állapotokhoz vezet program szinten, a hajók egymást akadályozzák és csak egy helyben forgolódnak. A mozgási sebesség a leglassabb hajótól függ!

Attack: *Attack:* támadás a hajókkal. *Air Squadron:* támadás a repülőgépekkel. Ez utóbbi parancs kis időkéséssel hajtódik végre a felkészülés miatt, és csak a mi parancsunkra, automatán nem. Ezután a kurzor gombokkal kell kiválasztani az ellenséges flottát vagy légitámaszpontot.

Scout: felderítő repülők elküldése a megadott irányba.

Retreat: sérült flotta vagy külön hajó kivonása a térségből, visszavonulás. A fel/le nyilakkal a sort vagy az egész flottát, a jobbra/balra nyilakkal pedig a külön hajókat tudjuk kijelölni. Flottánál látható a három sérülési fok és a hajók száma, külön egységnél pedig a részletesebb infók (kivonásnál Withdraw). A visszavonulás irányát nekünk kell megadni! A program is visszavonja a komolyabban megsérült hajóinkat, ha rá van hagyva az irányítás.



Info: ugyanazok az információk, mint az előző pontnál.

Other: *Light on/off:* kereső lámpák bekapcsolása. Segít a harcban és megtalálni az ellenséget éjjel, de mi is észrevehetőek leszünk, ha felkapcsoljuk. *Torpedo at will/hold:* torpedók engedélyezése és tiltása.



Options: itt csak a *Speed settings* a lényeges, amit Fast-ba kapcsolhatunk, ha már csak keresünk egy légitámaszpontot vagy elszökött hajót, és nem fontos az odafigyelés.

Hát ezek lettek volna a főbb kezelési fogások. Mivel a program meglehetősen bonyolult, ezért csak a legszükségesebbeket írtam le a tapasztalatlan, vagy angolból gyengus, de tettre kész tengeri stratégák számára. Remélem, semmit sem hagytam ki ami fontos, a finomabb dolgokra meg úgyis rájön az, aki lezavar pár csatát. Bár Martin mondta, hogy valami példa ütközetet is írjak le, de elfogyott a hely, meg a harcban nem nagyon van dolgunk a hajóink állapotának figyelésén kívül. Néha mozgatjuk a flottákat, keressük az ellenséget, de a harc nem egyes hajók irányítását jelenti, hanem a csapatokét, ami eléggé leegyszerűsíti a dolgunkat. Én mindenesetre egész jól elvoltam a programmal, és talán be is szerzek egy saját példányt belőle valamikor.

Captain Dzson

MARTIN BELESZÓL!

Úgy kell a stratégiai játék a PS2 piacra, mint egy falat kenyér. Ez az a kategória, amit a lehető legmostohábban kezelnek a konzolos kiadók – talán egyedül csak a Koei foglalkozik a „gondolkodós" stílus szerelmeseinek lelkiállapotával. A cucc nagyon fincsi, grafikai hiányosságai ellenére is bátran ajánlom a stratégáknak – azoknak, akik kíváncsiak rá, hogy mi lett volna, ha Midway-nél a Japánok győznek... ;) Ne dőljetek be a „szürkés" képeknek, azért nem ennyire borús a látvány!

P.T.O. IV

KOEI

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1 Játékos
memóriakártya 8mb (1857KB)
analóg irányító (dual shock)

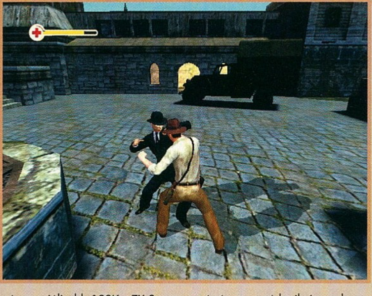
✔ élvezhető és játszható stratégia
× picit jobb grafika kellett volna azért

8.5 pont

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB™

TOMB RAIDER INDY MÓDBAN

ELSŐ TÖRTÉNELEM LECKE – AZ ŐSÖK



Tudom, hogy keveseket érdekel, de egy „avantgarde" laptól – 576 KByte (R.I.P.) – igazoltam át a Konzolhoz, ahol a játékok előzményeinek megismerésére/megismertetésére különösen nagy hangsúlyt fektetett Mesterem. Ha nem is mindig kerültek az újság hasábjaira ezen csemegék, de azt mindenesetre megtanultam, hogy érdemes lehet megismerni az aktuális csillogó-villogó játékcsodák elődjeit, ha más nem azért, mert mint tudjuk a már megszerzett tudást senki nem veheti el tőlünk (egy üveg röviditalon kívül, természetesen :) Lényeg a lényeg, rendhagyó módon a cikk elején szeretnék pár keresetlen mondatot szólni az eddig megjelent Indiana Jones játékok érdekesebb momentumairól, a teljesség igénye nélkül. Új edzőm, Martin azt javasolta, hogy jobb lenne a játékleírás végére rakni, külön összefoglalóként az „Indiana Jones játékok története" alcímű összefoglaló tanulmányt, én azonban úgy gondolom, sőt tudom (vagy inkább remélem?), hogy így, ha mondandóm elején, és nem pedig a végén van az okosság, többen lesznek azok, akik veszik a fáradtságot és elolvassák. A konkrétumok előtt azonban két dolgot még megjegyeznék: jelen lap oldalain is olvashattatok már jobbnál-jobb összefoglalókat – mint. pl. Street Fighter, Star Wars történelem, stb. –, és nagyon remélem, hogy fogtok is még jó párat. A másik dolog – még mielőtt azt hinnétek, nagyon okos vagyok –, elárulom, nem titok: az internet háborgó tengeréről IS szereztem az ősökkel kapcsolatos infóimat. Lássuk hát…

Indiana Jones professzor Úr kalandjai a film első részének, az Elveszett Frigyláda Fosztogatóinak (1981. június 12.) megjelenését követően szinte azonnal feldolgozásra kerültek. Az Atari 1982-es – milyen meglepő – Raiders of the Lost Ark címet viselő programja az első próbálkozás, ez tehát az origó, VCS2600 platformon, amit Stinger barátunk jóvoltából szerintem hamarosan ki is tudok majd próbálni. A film cselekményét – a hardver lehetőségeihez mérten – hűen követő akciójáték ez a javából, komoly 28 pixelből felépülő központi figurával. Ford bácsi borostás arca tehát még nem igazán ismerhető fel (ebben egyébként megegyezik az Emperor's Tombbal, de erről majd később), ennek ellenére húsz évvel ezelőtt igazán remek szórakozást nyújthatott. Régi szép idők, garázsfejlesztések kora, Howard Scott Warshaw könyvelheti el a büszke és egyedüli fejlesztő megtisztelő címet. '84-et írunk, az Indiana Jones in the Lost Kingdomnak a zseniális C64-es, valamint a még zseniálisabb 128K-s ZX Spectrum géptípusokon történő megjelenésének idejében. Komoly erőgépekhez komolyabb játék illik, szakítva a magát szinte tálcán felkínáló, kizárólag az akció-kaland kategóriába besorolható játéktípussal, ez egy elsősorban szöveges elemekkel operáló kalandjáték, ahol logikai készségünknek is nagy hasznát vehetjük. Még mai mércét alapul véve sem nevezhető egyszerű, főként nem könnyű játéknak; külön érdekessége, hogy a Mindscape-nek az EREDETIHEZ mellékelt leírásnak a szélein tippek, tanácsok vannak nyomtatva oly módon, hogy azt csak egy 3D-s szemüveg piros „lencséjén" keresztül lehet elolvasni. Jó buli lenne valahol megcsípni egy ilyet. Küldjetek egyet Csipinek, majd átveszem tőle! :)

Mi is volt a következő film? Ja persze, a Végzet Temploma (1984. május 24.). A legjobb Indy történet szerintem, ha van köztetek olyan elvetemült egyén, aki esetleg nem látta, saját érdekeit szem előtt tartva azonnal rohanjon le a tékába, és nézze meg vagy háromszor, hisz egyébként nagy film maradhat ki az életéből. Én személy szerint nagyon szeretem, talán azért is, mert az első komolyabb gyerekkori mozis élményeim közé tartozik. A szűz témát az Atari VCS5200 platformra kifejlesztett, de kiadatlan 1985-ös portja avatta volna be, de ehelyett 1987-ig kell várnia a Jones-kalandokra éhes rajongótábornak. Az Angelsoft/Mindscape Revenge of the Ancients címet viselő logikai játéka jelenik meg ekkor, ami stílusosan a fülledt mexikói dzsungelekbe, és a különösen kanyargós labirintusairól híres Tepotzteco piramis denevérektől-kígyóktól hemzsegő dohos kamráiba kalauzolja el az első PC tulajdonosokat, DOS oprendszer alatt. Politikailag nem foglalhatunk állást, de azért a …(ide mindenki gondolja a neki szimpatikus jelzőt) nácik nem maradhatnak ki ebből a történetből sem: itt éppen a „nyilvánvalóan" őrült Plebinheim és SS csatlósainak megfékezése a végcél, még mielőtt porrá zúznák és leigáznák a világot, a Mazatec Power Key erejének teljességgel öncélú felhasználásával. Hajrá.



Az 1987-88 közti időszakban döbbenetes mennyiségű géptípus (Amstrad CPC, Apple II, Atari ST, C64, NES, PC, SMS, Spectrum) ad otthont a méltatlanul sokáig halogatott Temple of Doom adaptációnak, köszönhetően a US Gold, Mindscape, Lucasfilm és Atari jótékony tevékenységének. Ekkor kaptam meg amúgy első PC-m, úgyhogy ezt már magam is kipróbálhattam, akkor még nem is gondolva a későbbi „szomorú" következményekre, nevezetesen arra, hogy egyszer írnom kell majd róla. :)

A film cselekményét rabszolga módjára követő, a kor elvárásainak megfelelően pörgős anyag ez. Több év kitartó várakozás után semmi szükség nincs egy újabb gondolkodtató logikai-puzzle csodára, a jó reflexeket feltételező üsd-vágd játékmenet mint oly sokszor a játéktörténelem során ez esetben is sikeresebbnek, ennélfogva pedig eladhatóbbnak bizonyul. Bírjátok még? Kitartás, nincs sok hátra az első történelemleckéből.



Felgyorsulnak az események. Az Utolsó Kereszteslovag (1989. május 24.) Lucasfilm-féle feldolgozása a Végzet Temploma kapcsán az imént említett gépek mellett már Amigára (álmaim gépe VOLT, viszont most már inkább egy Dreamcastra és egy Capcom Play System II-re fáj a fogam, köszönhetően a hittérítő Stinger és R. Uraknak), Mega Drivera, Genesis-re, valamint Gamegearre (US Gold & Lucasfilm) és Gameboy-ra (UBI Soft & Lucasfilm) is tömény, akciódús játékok formájában ölt testet, 1989 és 1993 között. A film Macintosh-ra, Atari ST-re, Amigára és PC-re készített feldolgozásai 1989-ben egyébként kalandjáték formában is megjelennek, így tehát ezen géptípusok boldog tulajdonosai – a Mac kivételével – két legyet üthettek, ha nem is egy csapásra, de egy éven belül.



Új évtized lévén nagy szívfájdalmamra lassan elkopnak a régebbi platformok – ég Veled, pici Speci :(– és egyre szélesebb rétegeket is elérnek a PC-k (újfent sajnos, bár tudjátok se vele, se nélküle). 91-92-ben a Fate of Atlantis alcímű akcióprogi még Amstrad CPC, Atari ST, C64, és Spectrum gépeken is kiadásra kerül, de Atlantisz Végzetének rejtélyét kalandjátékon keresztül már kizárólag csak Mac, Amiga és PC tulajok oldhatják meg (1992). Ez egyébként egy tipikusan point and click típusú, és – a PC feldolgozást ismerve elmondhatom, hogy – igencsak esztétikus grafikával megáldott játék, a Lucas Arts jóvoltából. Emlékszem kb. 10MB helyet foglalt első 286-os gépem merevlemezéről, fater majd' szívrohamot kapott amikor meglátta, de a külalakját alaposabban szemügyre véve később maga is megenyhülve, elismerően csettintett.

Haladjunk: innentől kezdve a Lucas Arts szinte teljes egészében monopolizálja a témabeli fejlesztéseket/kiadásokat. '92-ben The Indiana Jones Chronicles (NES), egy gyors vetélés PC-re Spear of Destiny munkacímen. Indiana Jones' Greates Andventures SNES-re (Factor5 & Lucas Arts), majd Megadrive-ra, bár ekkor már 1994-et írunk. Még ebben az évben megjelenik egy interaktív könyv Mac-re, amit a – bocsánat a kifejezésért, de – roppant gagyi Desktop Adventure követ PC és Mac formátumban. Megérdemlik. :) Fénysebességre kapcsolunk, a számomra óriási csalódást jelentő PC, N64 és Gameboy fejlesztés, az Infernal Machine (1999-2001) Playtationre szerencsére már el sem látogat. Illendő még megemlíteni két 2000-es, rajongók által kreált balhét, az Indiana Jones and the Golden Head-et (C64, Tomi Malinen), és az Indiana Jones and the Heritage of Time-ot (PC, Mastertron Software).

MÁSODIK TÖRTÉNELEM LECKE – A CSÁSZÁR SÍRKAMRÁJA

Ha már történelemről volt szó, adja magát, hogy megemlítsünk pár a játék háttértörténetéhez kötődő történelmi tényt, most már viszont tényleg röviden, kivonatosan. I.e. 221-ben az akkor 38 éves zseniális hadvezér és uralkodó, Cseng a kínát darabokra szaggató fejedelemségek lázadó hercegeihez elküldte seregeit, hogy – saját kifejezésével élve – „megbüntesse" őket. Ősei szent erejének köszönhetően a hat ellenséges, renitens uralkodó elnyerte méltó büntetését, minek egyenes folyományaként a birodalomban helyreállt a rend. Azért, hogy hős tetteiket az emberek emlékezetébe véssék és ott is tartsák, az uralkodó számára új címet alkottak. Ez a cím a Cs'in dinasztia Első Császára volt (Cs'in Si Huang-ti). Az erőskezű Császár beutazta birodalmát, rezidenciákat építte-



tett, szent helyeken felállíttatott emlékoszlopokon örökíttette meg dicsőségét az utókor számára. I.e. 219-ben a Császár új korszakot nyitott, amely korszakban a törvények és mértékek szabályozásra kerültek: a birodalom totális egységesítéséhez szükséges mértékrendszereket bevezette, szabályozta az írást, egységes pénz- és adórendszert hozott létre. Hatalmas építkezéseivel külön is bevéste nevét a történelembe: legmaradandóbb építménye a Kínai Nagy Fal, amelynek igaz „csak" befejezte a hiányzó szakaszait, de egyúttal a Birodalom biztonságát jelentős mértékben növelő őrszolgálat és jelzőszolgálat folytonosságát is megteremtette.



Az uralkodó korántsem volt olyan népszerű a közvetlen környezetén kívül, mint ahogy azt hirdette, hisz politikai és ideológiai ellenfelei körében módszeres tisztogatást végzett. I.e. 213-ban irodalmi művek tömegét semmisíttette meg (ez a tulajdonképpeni első könyvégetés volt), a következő évben 460 konfuciánus elveket valló írástudót temettetett el élve, megalapozva ezzel azt, hogy évezredeken keresztül hírhedté és átkozottá vált az írástudók körében.

Nem csoda hát, hogy miután két merényletet is megkíséreltek elkövetni ellene, betegesen féltette életét, és a legszűkebb környezetén kívül máshol nem is igen mutatkozott. A látszólag megingathatatlan Császár másik rögeszméje – és itt az első fő kapcsolódási pont a játékhoz – a halhatatlanság volt: taoista mágusokkal kerestette az örök élet elixírjét, e célból expedíciót is indíttatott a Halhatatlanok szigetére. A második fő kapcsolódási pont, hogy kortársaihoz hasonlóan maga is síremléket építtetett a Li („Fekete Ló") hegy mellett, melyen több, mint 700.000 kényszermunkás dolgozott éjt nappallá téve. A játék kerettörténete szerint ebben a sírkamrában helyezték el Cs'in Si Huang-ti mágikus erejét, illetve a halhatatlanság kulcsát, amelyet 1935-ben az Albrecht von Beck vezette náci bagázs, és Marshal Kai, a kínai Kulturális Miniszter – egyben egy alvilági csoportosulás szellemi vezére – is meg kíván kaparintani. A cél nyilvánvaló – világuralom bármi áron, amit Indy bőrébe bújva minden lehetséges eszközzel meg kell akadályoznunk. Utunk során társunk a misztikus kisugárzású, csodaszép Mei Ying lesz, aki egyébként Marshal Kai asszisztense.



AZ ELSŐ JÓ JELEK

Nem kéretem tovább magam, nézzük, mit is nyújt konkrétan maga a játék. A korong behelyezését követően feltűnő, megszokott Lucas Arts logo mit sem változott az idők folyamán, kellemes emlékek fűznek hozzá, nem úgy, mint az ezután felvillanó The Collective jelhez, amihez viszont – szégyen ide-szégyen oda – magamtól nem tudnék játéknevet kötni. Sebaj, pótoljuk majd a hiányosságot. Pillanatok kérdése csak, a mozgalmas indító képsorok hatására gyorsan visszarepülünk a boldog gyermekkorba, amikor még a moziból kifele jövet is úgy éreztük, mi magunk vagyunk Indiana Jones. Igen, ezzel a karakterrel a DVD technológia minden előnyét meghazudtolóan, arcul köpően gyenge minőségű, életlen, és homályos intro ellenére is lehet azonosulni. Egy kivételtől eltekintve pár másodperc erejéig szemügyre vehetjük valamennyi főellenfelet, valamint megbámulhatjuk a teljességgel lehetetlenre sikeredett hong-kongi riksás menekülést, és a Messerschmitt Vs. gépágyú párbajt, azaz a játék két belső nézetes akciójelenetét is. Felvillan emellett párás ceyloni ősrengeteg és különösen csodás prágai városkép éppúgy, mint fullasztó porba burkolózó isztambuli mecset, vagy éppen az Első Kínai Császár sírkamrájából nyíló, nyomasztó túlvilági vízió. Jones e rövidke egy-két perc alatt mint mindig, most is csak a legritkább esetben menekül: leginkább ő dorgálja az ellenségeket, pofozza le őket kegyetlenül, üt-vág elnyűhetetlennek tűnő ostorával. Rövid, de mint később látni fogjuk a program minden fontosabb helyszínét felvonultató, a legjobb jelenetekből összeollózott, kifejezetten velősnek mondható és felettébb izgalmas introval nyit tehát a játék, ami harci kedvünket már mindjárt a legelején az egekig emeli. Nagyon jó előjelként értékeltem a bevezetőt, mert a játékhoz való pozitív hozzáállásomat megrendíthetetlenül megalapozta.



Főmenü: szokásos, kissé talán még puritán is, és nem feltétlen szimpatikusan felépített. Erőtlen patron a Credits almenü, csakúgy, mint az új játék kreálása, amely rosszul kivitelezett, bosszantó metódusú névbeírásban merül ki. Most tartom érdemesnek megjegyezni, hogy a program automatikusan ment minden kisebb pályaszakasz végén, ezzel tehát nem kell majd különösebben törődni. PC-s hagyományokból táplálkozó, a kihívást és játékélményt maximálisan lealacsonyító Quick Save mentési lehetőség szerencsére nem kapott teret, annak megléte esetén bizony gondolkodás nélkül húztam volna le egy-két pontot a végeredményből. A menüben van egyébiránt az előzőekhez kísértetiesen hasonló, jellegtelen Options, továbbá Artifacts (itt szemlélhetjük meg az utunk során begyűjtött értékes régészeti leleteket) és New Game almenü is. Bár a menürendszer ócska, de a bevezető keltette tűz még lobog, úgyhogy induljunk is gyorsan.

Maga az első pálya nem más, mint egy Tutorial. Tudjátok, mint Lara kastélyában a tornaterem, itt nyílik ugyanis lehetőségünk megtanulni a főbb mozgástípusokat. Indy mozgásai alapvetően három fő részre csoportosíthatóak: vannak az ún. alapmozgások, amelyek közé a gyaloglás, a lopakodás (bal kar, finoman előretolva), a futás (bal kar ütközésig előretolva), az ugrás (irány+Y), a kapaszkodás (alacsonyabb platformra magától felmászik karakterünk, míg a magasabbakra egy ugrást követően lehet felkapaszkodni) sorolható. A harci technikák közé kategorizálandó mind a kétféle bemosás (hangulatos boksz, illetve kick-boksz technikák ötvözete az A és X billentyűkkel), mind pedig az ellenség megragadása (keveset használtam, megfelelő közelség elérése esetén A, ha minden igaz). Speciális okosságoknak nevezzük a vetődést (bal kar+bal ravasz), a falhoz lapulást (B), az úszást (Y), de leginkább a mélységek felett történő átlendülést ostor használatával (ha elővettük a karikást, A gomb). A kamerát a jobb karral rotálhatjuk. A képernyőt a teljes játéktér elfog-





lalja, semmiféle zavaró tényező nem takarja a kilátást. A birtokunkban lévő tárgyak közt a bal és a jobb irányokkal válogathatunk, a használni kívánt eszközt a fel iránnyal vehetjük kézbe. Az Invertory csak a válogatás idejére jelenik meg, és egy bizonyos idő elteltével magától eltűnik. A tárgyak használata B gombbal történik.

A kép bal és a jobb felső sarkainak kiemelt szerepe van: a bal sarokban láthatjuk Jones aktuális életerejét, ha meghúzzuk a nálunk lévő kulacsot. A flaskát feltölteni – és egyúttal vitalitásunkat növelni – az út során legtöbb esetben a falikutaknál lesz lehetőségünk. Szorult helyzetekben segíthetnek a medipackek, amelyeket elsősorban a náci bázisokon lelhetünk fel, valamint a különféle health potion fiolák, amelyekre a misztikusabb kínai, illetőleg nem evilági helyszíneken lelhetünk. Ha nagyon szorult helyzetben találjuk magunkat, érdemes lehet bevetni a ritka, de hatásos Tiger Strength vagy Iron Skin italokat, melyek állóképességünket ideiglenesen, mindazonáltal jelentős mértékben feljavítják.

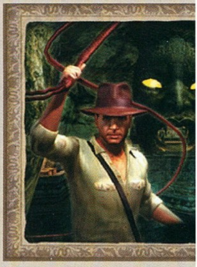
A képernyő jobb felső sarkában – szintén átmenetileg – különféle kis ikonok jelenhetek meg, amelyek iránymutatást jelentenek az aktuális helyszínen végrehajtható cselekményekre vonatkozóan. A legfontosabb kis ikonok az alábbiak. Ostor: a közelünkben valahol ostor használatával történő átlendülésre alkalmas kiszögellés, lámpaoszlop, gerenda, stb. található. Mint már említettem az első egy-két pályán még nem igazán kap jelentős szerepet ez a közlekedési mód, de ahogy egyre közeledünk a játék végéhez, szinte percenként kell majd átlendülnünk különféle meredélyek, tátongó szakadékok felett, sőt az egyik utolsó pályán kizárólag állandó függeszkedéssel juthatunk tovább. Javaslom tehát, hogy a pontos ostorhasználat készségszinten történő elsajátítása érdekében amit csak tudtok tegyetek meg – gondolok itt például a tavak feletti életerő kímélő gyakorlásra –, mert stílusosan ez lesz a túlélés kulcsa a játék második felétől kezdődően. Vannak olyan technikák is, amelyeket csak élesben lehet megtapasztalni, erre nem árt, ha felkészültök. Bizonyos helyszíneken a jól bevált, szakállás leszakadó platformokról történő gyors elrugaszkodás (Y), majd azonnali, akár többszöri ostorhasználat (A) jelentheti a megoldást a továbbjutásra. Megmondom őszintén, hogy véleményem szerint ezen kombók gyors végrehajtásához az eredeti kontroller majdhogynem alkalmatlan. A problémára végül is találtam megoldást, de ezt nem biztos, hogy mindenki megteheti otthon (lásd alább)... Az ikonok sorában a következő, viszonylag ritkán előforduló jelenség a bozótvágó kés megjelenése: ilyenkor nyilvánvalóan úttörés céljából kell elővenni. Az első pálya végén lesz egy olyan rész, ahol a víz alatt gyorsan elő kell majd kapni a machetént, és lehetőség szerint még a fulladásos halál



beállta előtt át kell verekedni magunkat a vízinövényeken keresztül. Ettől eltekintve a gaztalanítás egy alapvetően nyugis tennivaló. Szintén ritkán az inda ikon: a függőleges falra felkúszott növényekre felkapaszkodva mászhatunk meg pár helyszínen – elsősorban a dzsungelben és Prágában – komolyabb magaslatokat. A fentebb már említett falikutakhoz közelítve egy kulacs jelenik meg. Bármilyen kevés is hiányzik energiánkból, vagy éppen flaskánkból, a folyamatos utánpótlásról mindig gondoskodjatok, mivel sosem lehettek biztosak benne, hogy mennyi ideig kell várni a következő töltési lehetőségre. A kapcsoló jel azt mutatja, hogy a közvetlen közelünkben valamiféle mechanizmust beindító kapcsoló található, amit gondolkodás nélkül minden esetben meghúzhatunk. Egyszer-kétszer doboz jel jelenik meg, ekkor a legközelebb lévő bútort, vagy dobozt tolhatjuk odébb a továbbjutás reményében. Van még pár speciális ikon, de mivel ezek legtöbbször csak egy-egy rövid pályaszakaszon tűnnek fel – és mellesleg nyilvánvaló dolgokra utalnak – ezért úgy gondolom, hogy különösebb említést nem is érdemelnek.







Az irányításra visszatérve még két dolgot kell átnézni: a bal ravasszal válthatunk belső nézetbe, aminek igen nagy hasznát a kötelek, láncok, platformok, stb. elé való beállás kalibrálásánál vehetjük, a kisebb-nagyobb ugrásokat megelőzően. A first-person nézőpont másik fontos szerepe a harcoknál jelentkezik, ugyanis lőszertakarékossági okokat szem előtt tartva csúzlink célkeresztjét javallott mindig a rosszfiúk arcába irányítani tüzeléskor. Gyors, hatásos módszer. A jobb ravasszal védekező pozíciót vehetünk fel, amiből viszont könnyen kizökkenthet ellenfelünk. Tucatnyi felesleges tockos begyűjtése után Ti is le fogtok állni a használatáról (én kalandjaim során egyáltalán nem alkalmaztam).

(Halkam megjegyzem sokat kellett gondolkodnom azon, hogy az egyes mozgásformákat a kontroller mely gombjával idézhetem elő, mivel az Indexes Olivér barátomnak köszönhetően lassan két hónapja az X-es játékokat egytől-egyig mind a finoman fogalmazva is igencsak ergonómikus Dual Shock 2 joyommal játszom. Nem kellett mást beszerezni, mint egy DreamBox nevezetű konvertert, melynek közbeiktatásával láss csodát: pompásan működik a PS2 kontrollere a Dobozon (még a rezgő funkció is!). Mennyivel kényelmesebb, hát ez egyszerűen leírhatatlan, ha csak tehetitek próbáljátok ki, és egy kis idő után nektek is vaskos porréteg fogja befedni az X-es joyotokat.)



A MEGVALÓSÍTÁS

A „tömegek" számára általában a kritika ezen szakaszának olvasása közben fogalmazódik meg a játékról alkotott véleménye: ha jó grafika jó a játék, ha nem jó, akkor nem érdemes megvenni. Bár magam is „árnyékos ember" vagyok (élek-halok a jó computer grafikákért, CG animációkért), de azt aláírom, hogy ez nem mindig van így, sőt továbbmegyek, véleményem szerint az esetek többségében nem feltétlen a külalak határozza meg egy játék milyenségét. Mindenesetre azoknak, akik a grafika alapján döntik el azt, hogy beszerezik-e az adott szoftvert, csak ajánlani tudom az Emperor's Tombot (csak a Primalt ne nézzék meg előtte PS2-n, mert akkor biztosan kitérnek a hitükből).

A játék grafikai megvalósításában rejlő nagy ütőkártyája legfőbbképpen a változatosság. Igaz a környezet eléggé szögletes, néhol majd-

hogynem elnagyolt, a hátterek már-már gyenge scannelésre emlékeztetően elmosódottak és kissé talán statikusak is. Ettől függetlenül Ceylon párás őserdeinek, Prága középkori várromjainak, Isztambul ásatásainak, Hong-Kong mocskos utcáinak, Peng Lai katonai bázisának, a Black Dragon Fortress dohos katakombáinak, vagy éppen Kong Tien templomának szinte tökéletesnek mondható színösszeállítása, soha nem ismétlődő, izgalmas változatossága olyannyira leköti a játékot akár csak szemlélő egyéneket is, hogy ember legyen a talpán, aki önmérsékletet tud tanúsítani, és önként feláll a program mellől. Ja, és akkor még nem is említettem a két záró pálya (Emperor's Tomb, The Netherworld) borús, nyomasztó túlvilági hangulatát. Igazán nagy gond tehát nincs a grafika terén, bár azt akárki megmondhatja, hogy az X ennél jóval többre képes. Ezt mondom egyébként a Halo-ra is, majd nézzétek meg a kettest! A grafikai effektekkel például nem igazán voltam megelégedve: időjárási viszontagságokkal szemben vajmi kevésszer kell felvennünk a küzdelmet (talán csak a kastélyban, amikor is hevesen villámlik, de eső nem esik). A füst és por megvalósítása elég jó, de a fény-árnyék játékra ugyanez nem mondható el. A növények, környezeti elemek statikusak, meg sem rezzennek. A víz egyenesen botrányos, kis túlzással elmondható, hogy ezt akár magam, vagy egy kezdő demo programozó is lemodellezhette volna. A textúrák több helyen összedobottak, jó egynéhány helyen viszont tényleg pompásak. A látótávolság szerencsére hatalmas, ami viszont a magasabb helyekről történő állandó nézelődést, és ezáltal a tiszta-játékidő jelentős megnövekedését vonja maga után. Mondjuk ez annyira nem is baj, mert ezt a tényezőt nem méri a program. A grafika tehát összességében jó, ami legfőbbképp abból adódik, hogy szélsőségek közt mozog: vannak olyan helyszínek, amelyek kiváló kidolgozottsággal bírnak, de találhatóak csapnivalóan elnagyolt pályaszakaszok is. A karakterek – bár kevés fajta van belőlük, de – kellően kidolgozottak. Szégyen viszont, hogy Indy arca néha úgy csillog, mintha fegyverolajjal kenték volna be, közelről szemlélve pedig unszimpatikus a kinézete, Ford bácsira nem igazán hasonlít. A gyenge mesterséges intelligenciával rendelkező, legegyszerűbb útvonalat sem igazán találó ellenséges srácokat a szokásos fegyverekkel apríthatjuk (ostor, pisztoly, shotgun, gépágyú, machete, kard, lándzsa), ami viszont kifejezetten ötletes hangulatfokozó elem, hogy székeket, asztallábakat, lapátokat, borosüvegeket és hasonló hétköznapi tárgyakat is bevethetünk a csatákban.

A grafikához hasonlóképpen a hanghatások is vegyes érzelmeket váltottak ki bennem. Általánosságban elmondható, hogy jók, de néhol érthetetlen módon egyes robajok, zajok olyan hangosak a többihez képest, hogy többször majdnem szívrohamot kaptam az ijedtségtől. A zene az egyetlen olyan pont, amibe nem igazán lehet belekötni, minden tökéletesen a helyén van. Nagy hangsúlyt fektettek a játék ezen aspektusára a fejlesztők, és ez nagyon szépen hallatszik is. A filmek zenéjét komponáló John Williams stílusához, szellemiségéhez hű, valamivel több, mint fél órás soundtrack Clint Bajakian nevéhez fűződik. A művet egyébként – amely a játék menetéhez tökéletesen illeszkedve nyugis vagy éppen zaklatott tempójú – egy nagyon jó akusztikával bíró kápolnában rögzítették, Washingtonban.

BELSŐ ÉRTÉKEK

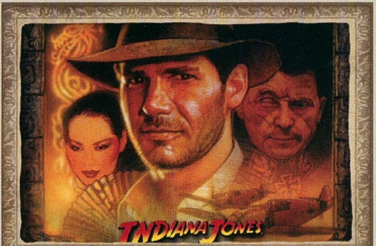
Aláírom, nincs könnyű dolga a játékfejlesztőknek, ha – az eladhatósági szempontokat is maximálisan szem előtt tartva – meg akarják tartani az egyensúlyt újszerű játékmenetet eredményező tényezők és jól bevált sémák alkalmazása közt. Jones bácsi új kalandjában semmiféle komoly újítás nincs, egy sima third-person platformjáték ez, a két közepesen hosszú FPS betét ellenére. Sikerült azonban szó szerint MINDEN hangulati elemet átemelni a filmekből, ami miatt szeretjük őket. Vannak itt őserdők, várromok, ásatások, pagodák, náci atrocitások; szívet melengető szerelmes jelenetek, hatalmas, vérre menő bunyók, féktelen, harmincas évekbeli partik, túlvilági helyszínek, van zseniális fő-fő-főellenség, csodálatos pusztulással. Vannak jó benyögések („gazdag ember vagyok, már ha túlélem", mondja Indy, ha talál egy értékesebb leletet), poénos szívatások (amikor például az Indyt éppen kibeszélő SS tisztekre rá kell szakítani egy hatalmas csillárt), és sok kis pici egyéb apróság, amin el lehet vigyorogni.

Nagyjából ennyi lenne az értékelés, a játék kettősségét mutatandó azonban megemlítek még két bosszantó dolgot. Az egyik, hogy hihetetlenül rövid a game: három komolyabb délután leforgása alatt végig lehet vinni normál fokozaton, ami nem is lenne nagy baj, de igazság szerint nem igazán ösztönöz semmivel a játék egy esetleges újbóli nekiveselkedésre. A másik – kifejezetten zavaró momentum –, hogy bár nem vártam Metal Gear Solid 2 minőséget überelő, tökéletes rendezésű és beállítású átkötő filmeket, de amit a játék e téren nyújt, az mégiscsak kevés. A párbeszédek kapkodóak, olyannyira, hogy ha esetleg valamelyik feliratot el akarjuk olvasni, akkor nyugodtan nevezhetjük magunkat esélytelen embernek. A kameraváltások ötletszerűek, az animációknak mintha se eleje, se vége nem lenne. A kapkodós, túlpörgetett átvezetések miatt mindig olyan érzésem volt, mintha iszonyatosan kellene sietnem, nehogy lemaradjak valamiről, sokszor belehajszolva magam egy-egy öngyilkosságba. Ezen dolgok figyelembevételével értékeljünk.









„EZ EGY JÓ JÁTÉK..."

Talán nem lövök le nagy poént, ha elárulom, hogy az Infernal Machine által a lelkem tengerében felkorbácsolt mély csalódás-hullámoknak köszönhetően nem igazán érdekelt a The Collectice Inc.- Lucas Arts jelen teszt alapját képző koprodukciója. Azt persze sejtettem, (sőt jelenleg még továbbra is csak sejtem), hogy Indy ezen kalandja minden valószínűség szerint nem jelenthet potenciális alternatívát az Eidos új, és remélhetőleg minden tekintetben nagyobb, szebb, jobb, emellett reményeim szerint minden eddiginél sötétebb, félelmetesebb, és nyomasztóbb hangulatú Tomb Raider története, az Angel of Darkness mellett. Mindemellett azt már konkrétan tudom, hogy a Primal nevű PS2-es gyémánttal együtt nemhogy egy lapon, de még egy könyvben sem említhető, mondom ezt annak ellenére, hogy nem igazán vagyok kibékülve sem Croft, sem pedig Jane kisasszony karakterével, hisz szerintem totális azonosulásra éppúgy teljességgel alkalmatlan mindkettő, nem úgy, mint Indy vagy mondjuk mint Max Payne. Azt kell mondjam, hogy igazából előzetes várakozásaimnak megfelelően teljesített az Emperor's Tomb, különösebben nagyot nem kellett csalódnom, mert ez egy szó szerint JÓ játék. Se több, se kevesebb. Iskolában egy naplóból kilógó, hatalmas négyest kapna, a Konzol hasábjain megszokottnál kicsit keményebb vonalasabb pontozási rendszerem szerint pedig leginkább egy bivalyerős hatos, gyenge hetes a jussa. Mivel azonban már a legelején JÓ benyomást tett rám, mindvégig JÓ volt vele játszani, és kisebb-nagyobb hibái ellenére is kifejezetten JÓ szájízzel fejeztem be a vele való játékot, ezért a magasabb pontszám mellett döntök. Lesz ez még jobb is.

[Dae]



MARTIN BELESZÓL!

Az Xbox-os nagyközönség szinte epedve várta ennek a jó előre beharangozott és igen erőteljesen hype-olt stuffnak a megjelenését. Mindenki szereti Indiana Jonest; ki ne akarna magáévá tenni egy jófajta, tüzes akció-kalandjátékot, mellyel legalább egy hétig el lehet mulatni az időt, erőszakos nyüstölés közepette... Sajnos, én többet vártam ennél a „hetesnél". Legalább egy „nyolcast". De ahogy [Dae] mondja, majd legközelebb...

INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

THE COLLECTIVE INC. / LUCAS ARTS

MÁS VERZIÓ: PS2

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1 Játékos
1 mentés 17 blokk

✔ változatos, valamennyi filmbéli hangulati elem megléte
× rövid, pörgős helyett kapkodós

7 pont

Maga az ötlet nem rossz: a világ egyik leghíresebb és legsikeresebb autógyártójának történelmét felidézni egy hangulatos játékkal. Szerepeltetni az összes fontos modellt, régieket, újakat, és hatosával versenyeztetni őket gyönyörű tájakon. Vajon mennyire könnyű ezt profin megvalósítani? A Synetic felvette a kesztyűt és nekiugrott a feladatnak. Önbizalmukat a Mercedes Benz Truck Racing sikere alapozhatta meg, ugyanis abban már egyszer bizonyítottak a Mercik és maguk a készítők is. Igen, tudnak szimulátort csinálni. Ezúttal azonban a PC mellett az összes mai konzolra kiadják a játékot, és így már erősen kérdéses a szimuláció színvonala. Nem mintha pl. az Xbox képességei nem lennének elegendők egy szimulátorhoz, de jól tudjuk milyen kapcsolat áll fenn a valósághűség és az eladások között a konzolos játékok piacán: tökéletes fordított arányosság. Mindez persze érthető, hisz a fanatikus szimulátor-rajongókon kívül nem sokan akarnak mást egy játéktól, mint szórakozást és kikapcsolódást, aminek pedig nem a legjobb módja, ha izzadva kell koncentrálni minden kanyarban, sűrűn pislogva a műszerek felé.

Talán az a bizonyos nemesfém középút lenne a megoldás, ennek meghatározása viszont szinte lehetetlen feladat. Hol az a pont, amitől már arcade-nak számít egy játék, és milyen látványelemek engedhetők meg anélkül, hogy a nagyközönség legagyizná a terméket. Mennyire legyen nehéz a játék, és mennyire lehet színes, esetleg humoros? A készítők legjobb esetben is csak annyit tehetnek, hogy a lényeget megpróbálják nem elpoénkodni, és az amúgy teljességgel haszontalan körítés kiszínezésével, lazaságával ellensúlyozzák a játék komolyságát.

Valami hasonló törekvés nyomait felfedezhetjük a MBWR-ben is, amikor a Nevadai 51-es körzetben autókázva ellebeg fölöttünk egy „Made in Germany" feliratú repülő csészealj. Odalent az aszfalton minden rendben, a segítségeket kikapcsolva egész élethű élményben lehet részünk (bár igazi autót még nem vezettem gamepaddel…).

POZITÍVUMOK

Először is a grafika. Valami csodálatos! Lehet, hogy nem kéne, de kénytelen vagyok szóba hozni a kategória (mindezidáig) csúcsának tartott GT3-at, hogy legyen mihez viszonyítani, és az is könnyen vizualizálja a leírtakat, aki még nem látta a MBWR-t. Képzeljük el a GT3-ban szereplő CL600 látványát, aztán annál egy picivel még szebbet, és ebből egyszerre hatot egy lélegzetelállítóan szép vidéki országúton.

A pályák egyszerűen óriásiak és csak egész minimális mértékben vannak lekorlátozva, az esetek döntő többségében letérhetünk az útról és szabadon autókázhatunk a városban vagy a vadonban, esetleg a versenypályán.

Az autók törnek! Igaz, ez legalább annyira negatív is, mint pozitív, ugyanis egyszerű gyűrődésről van szó, lehulló alkatrészekről ne is álmodjunk! Részletek a „Negatívumok" című bekezdés alatt :)

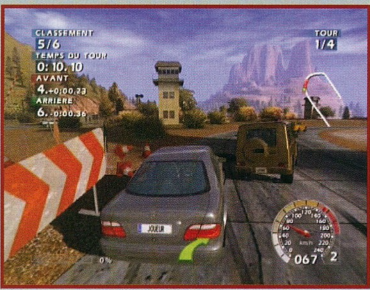
A játékban összesen 109 Mercedes modell szerepel, vagyis a kezdetektől a tanulmányokig majdnem mindegyik. Mindegyik modell kidolgozása tökéletes, kívül-belül, a vezető is rendesen tekergeti a kormányt (ez mondjuk nem újdonság, de vannak fejlesztők, akik képesek kihagyni).

A látvány mellett a fizikát is meg kell dicsérni, bár szigorúan arcade szinten vizsgálva! Az autók dőlése, a megcsúszások és meghajtástól függő kormányozhatóság határozottan jól sikerült, és élvezetes. Ilyen tekintetben sem marad el a GT3-tól.

A zene egész jó! :)

HAT-DUPLANULLA A VILÁG KÖRÜL







NEGATÍVUMOK

A már említett törés… Az egész egy minimális gyűrődésre korlátozódik és borzalmasan néz ki, ahogy egy ütközés után a lámpabúra papírszerűen gyűrődve követi a karosszéria lemezeinek vonalát. Sőt, még a szélvédő is. Elég kínos…

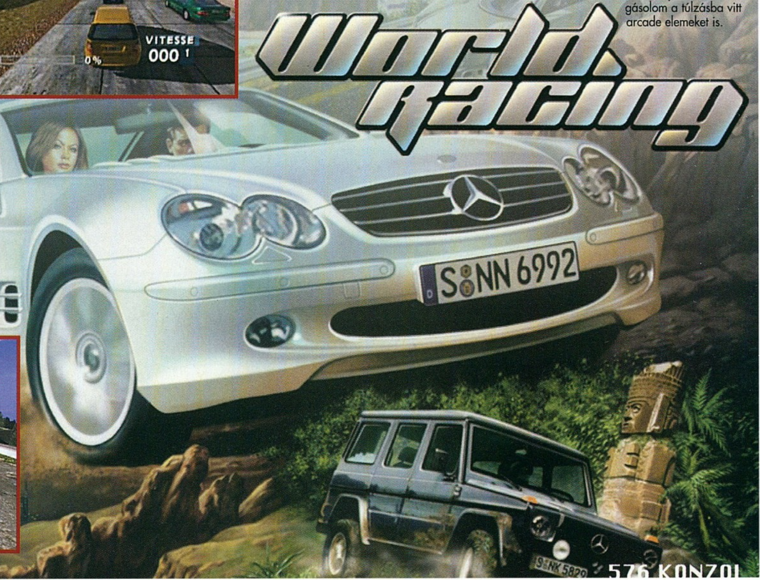
Ami a sérülést illeti, létezik ugyan, de normális versenyzés közben lehetetlen megtapasztalni a hatását, tudniillik a legkeményebb futam is maximum 15% körüli sérülést jelent, aminek nem érzékelhető a hatása. Kíváncsi voltam, hogy is működik ez a dolog, ezért (nem viccelek) hétszer levetettem magam egy durván 100 méter magas szikláról az Ausztrál hegyvidéken, és csak így sikerült 100%-os sérülést elérnem. Gyakorlatilag 50% fölött már érezhető, de úgy 85-nél lesz totálkáros az autó. 100%-nál még döcög, de nagyon betegen.

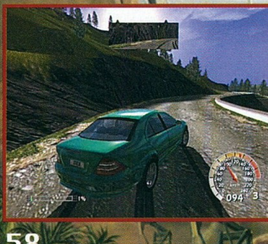
Sajnálatos módon ez csak az adott futamra van hatással (de mint említettem, csak elvileg, a gyakorlatban ekkorát nem fogunk esni), a következő versenyen már mindegyik választható autó vadonatúj. Hogy ez kinek jó, és kinek kiábrándító azt nem tudom, és kár is lenne belemenni. Ez van, örüljünk neki, hogy szabadon zúzhatjuk a 10-60 millió forintos szekereket. :)

Ha már az ütközés szóba jött, szintén a negatívumok között kell megemlítenem az ütközések fizikáját, ami ha úgy vesszük, csak a szokásos féltégla szinten vegetál, de lassan már ennél jobbat is elvárhat az ember.

Az egyik legkiábrándítóbb hiba a programban, hogy simán át lehet hajtani a fákon. Ha tehát épp egy terepezős mission közben erdőbe jutunk, nyugodtan száguldhatunk padlógázzal a nyíl irányába, nem kell félni a növényektől, a legnagyobb fa is csak „illúzió"…

Én személy szerint kifogásolom a túlzásba vitt arcade elemeket is.









Ezekre valójában semmi szükség, épp elég meló úton tartani egy komolyabb autót, amúgy sincs idő nézelődni. Vagyis kihagyhatták volna a lopakodó bombázókat, a színes léghajókat, az út fölött elhúzó helikoptereket... Szerencsére nem mindegyik verseny zajlik ilyen inger-túladagolásban szenvedő környezetben, a terepversenyek 'hálistennek aránylag természetesen kopár tájakon kerülnek megrendezésre, itt valamivel komolyabb is a hangulat.

Menürendszer... Persze lehet, hogy ez csak az én problémám, de nekem valahogy nem sikerül megbarátkoznom vele. Már a Truck Racingben is képes voltam eltévedni a menüben, mondjuk ez ahhoz képest sokat javult. De még mindig nem átlátható és logikus. Csak úgy ott van minden menüpont, mindenki szabadon választhat... Aztán vagy visszatalál az előző szintre, vagy nem.

Hangok... Sajnos ez sem jött be. Egy verseny hangjai inkább hasonlítanak hat öregedő kávédaráló őrjöngésére, mint kifinomult, de bivalyerős V12-esek agresszív hörgésére.

JÁTÉKMENET

Nagyon részletes ismertetőt senki ne várjon, ugyanis a készítők sem foglalkoztak túl sokat a



részletekkel. Kétségtelenül ez a játék legsilányabb része, messze elmarad a PS2-es GT3 jól kidolgozott rendszerétől. A lényeg annyi, hogy a fokozatosan nehezedő bajnokságokban kell előre haladnunk, miközben egyre több modellt kapunk meg használatra. Ezt a monoton menetelést néha egy-egy „mission" zavarja meg, ami egy speciális futamot jelent. Ilyenkor néha csak egy ellenfelünk van, vagy egy prototípussal kell mennünk, illetve a hozzám hasonló terepőrültek nagy örömére vannak terepjáróval végrehajtandó „waypoint" (máshol pathfinder) típusú küldetések is, amikor adott idő alatt kell áthaladnunk bizonyos számú kapun. Minden verseny után kapunk 1-2 új autót, akkor is, ha nem nyerünk, vagy utolsóként futunk be. Sajnos az autók beállításaihoz semmi közünk a készítők szerint, így minden alkalommal gyári beállításokkal autózunk. Ez nagy hiba, ugyanis egy ilyen jellegű játékot jelentősen feldobna egy komoly állítgatási lehetőség a versenyek előtt. De talán nem is ez a lényeg...

A versenyeken elért eredményt nem pontokban számolják. Különböző szempontok alapján kapjuk az értékelést minden futam után, mint pl. tapasztalat, fair-play, vezetéstechnika és hasonlók. Ezen eredmények összesített átlaga adja meg az adott versenyen elért százalékunkat (mert hogy ezek mind százalékban vannak kifejezve).

Minden koccanás, ütközés, borulás vezetési hibának számít és rontja az adott eredményt, de nem kell félni, ez ügyes mozdulatokkal ellensúlyozható. A legegyszerűbb például a sima csúsztatás. Ha sikerült az autót kicsit kifaroltatni, és koccanás nélkül egyenesbe hozni, máris láthatjuk a „good slide" feliratot. Ehhez ki kell kapcsolnunk az ASR-t (kipörgésgátló), és egy erősebb autóval már minden kanyart így vehetünk be. Ha összejön egy 50-60 méteres csúsztatás, már a „fantastic slide" értékelést is megkaphatjuk, ez persze többet dob a végeredményen. A program elvileg minden előzést is plusz százalékokkal honorál, de a gyakorlatban csak minden ötödik előzésnél láthatjuk a dicsérő feliratot.

Ez a megoldás, bár szokatlan, de végül is jó hatással lehet a hangulatra, mivel így előtérbe kerül a vezetés élvezete, és nem kell a helyezések miatt görcsölnünk. Utolsóként befutva is előrébb léphetünk a bajnokságban, ha a helyezésen kívül minden más eredményünk maximális lett.

Összesen négy nézetből játszhatunk, de az egyetlen használható a „bumper" nézet. Van belső is, ami nem is lenne rossz, de kontrollerrel irányítva zavaró a gyors kormánykapkodás. A két külső nézet a szokásos, szerintem csak lassú, látványos terepezésnél érdemes használni.

Mint már mondtam, gondban vagyok a részletekkel, mivel elég kevés van belőlük, a lényeget meg már leírtam. Arcade játék lévén kár lenne aprólékosan leírni a típusok közti különbségeket, mivel többnyire alig észlelhetők, rengeteg a hasonló modell, ráadásul a versenyeken igencsak agresszívan jelenlévő catch-up funkció úgyis porig rombolja az autók előnyeit és hátrányait. Teljesen mindegy, milyen gyenge autóval indulunk, a mezőny egyszerűen nem fog elhúzni, csak akkor, ha megállunk, de ilyenkor is gyakorlatilag kettesben gurulnak ránk várva. Ez elszomorító, de valahol kötelező a kizárólag szórakoztatásra készült játékokban.

Kevéske vigasz, és csak egy ideig szórakoztató, hogy a versenyek során tetszés szerint elcsavaroghatunk a mezőnytől és az adott autó képességeitől függően bejárhatjuk az egész terepet, ráadásul nem is kicsi terepekkel van dolgunk. Egyes pályákon csak az úthálózat körbeautókázása több, mint fél órát vesz igénybe, és akkor még nem is jártunk a vadonban. Ha azonban mégis egy erdei túra mellett döntünk, jusson eszünkbe, hogy a fákon át lehet hajtani, és semmiképpen ne próbáljuk ki a vízben való autókázást, kivéve, ha sokkoló csalódásra vágyunk. A víz ugyanis messziről gyönyörű, de kizárólag látványelem, fizikailag nincs jelen a játékban. A folyómeder kékre festett beton, a tenger pedig egy nagy animált kék textúra, amin szabadon játszhatunk óceánjárósat, és hajkurászhatjuk a lomha luxushajókat.

A TANULSÁG

Mindenekelőtt fontos szem előtt tartani, hogy egy négy platformra készített játék olyan komoly kompromisszumok áldozata, amelyek könnyen tönkretehetik magát a végterméket. Néha jobb lenne csak egy gépre megcsinálni de jól, mint több gépre rosszul. Ennek ellenére a MBWR mégsem nevezhető rossznak, csak éppen tartalmilag eléggé fogyatékos. Gyönyörű, nagyszabású, és van benne kihívás, de inkább csak esetenkénti ámokfutásra alkalmas, mintsem hosszú ideig tartó, többszöri végigjátszásra. Mercedes rajongóknak erősen ajánlott, ha másért nem, a sok valós adatért, amit megtudhatunk az autókról.

Merem remélni, hogy kormánnyal irányítva a vezetésélmény is klasszisokkal jobb, és talán ez is felsorakozik a játék mellett álló érvek közé.

Röviden összegezve az eddigieket: ez egy nagyon látványos és pörgős autós játék, sok-sok hiányossággal, de rengeteg pozitívummal is. Kipróbálni mindenképpen érdemes, és ha tetszik, senki ne habozzon beszerezni, megfelelően ritkán játszva talán elég hosszú ideig lekötheti az embert.

FREAK



MARTIN BELESZÓL!

Megérkezése után a MBWR elég sokáig, majdnem egy óráig pörgött, demozgatott szépen, illedelmesen a gépemben anélkül, hogy hozzányúltam volna – pont Csevegőt, írtam, vagy mit, és munka közben gyakran odasandítottam a képernyőre. Baromi szép játék! Jöttek-mentek a különböző Mercik, én meg csak gyönyörködtem a csodálatos grafikában. Nincs túl sok top autós game X-re, ezt kár lenne kihagyni!

(MERCEDES-BENZ) WORLD RACING

TDK

MÁS VERZIÓ: GC, PS2

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-4 Játékos
1 mentés 6 blokk

✔ látvány, vezetésélmény
× arcade körítés, fáradt játékrendszer

8.5 pont





NÉGYKEREKŰ ŐRÜLET KÉT KERÉKEN

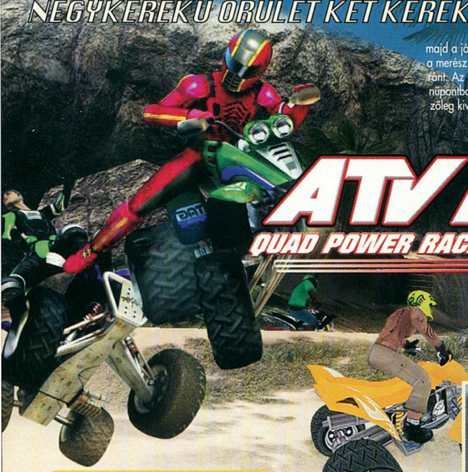
A motorkerékpárok és autók bizarr nászából született quad mára elérte eddigi létének csúcsát és bebizonyította, hogy teljes értékű járműként képes helytállni a legkülönbözőbb területeken. A négykerekű masina sokrétű felhasználhatóságát jól bizonyítja, hogy a korábban csak a tehetősebb rétegek szórakozását szolgáló quad ma már népszerű és elismert sporteszközzé nőtte ki magát, ráadásul kitűnőre vizsgázott a korszerű hadászatban is! E látványos sport, nézők százezreit hódította meg a tengerentúlon, ám néhány éve már az Öreg Kontinens tengerparti strandjain mi is bérelhetünk magunknak egy-egy ilyen gépet, de ha nagyon nem bírunk magunkkal, akkor próbát tehetünk a Fővárosi Vidámpark néhány keményen lefojtott quad-jai nyergében is. Köszönhetően az Acclaim legújabb anyagának, most egy költséges tengerparti utazás vagy a butított gépek felett érzett bosszúság nélkül belekóstolhatunk a négy keréken átélhető szabadságba a verseny- és ügyességi pályák változatos során keresztül.

SISAK, TÉRDVÉDŐ, GÁZFRÖCCS...

A Playstation fejlesztést követően immár az újgenerációs konzolként aposztrofált X-gépünkön téphetjük a gázkart, izgalmas és változatos pályákon át, az ATV soron következő epizódjában. A sportág jelen feldolgozásában a játékmódozatok közül két egymástól eltérő versenytípust választhatunk. A gyönyörűen kivitelezett körpályás futamok mellett, teljes értékű kihívást nyújt az átgondoltan felépített ügyességi erőpróbák két fajtája is. Ám ahhoz, hogy eredményesen szerepelhessünk az összes megmérettetésben, feltétlenül szükségünk lesz némi gyakorlásra. Ehhez nyújt kitűnő segítséget az ATV Academy menüpont, ahol részletekbe menően megismerhetjük az irányítás némileg összetett módját és információkat kaphatunk az alapvető trükkök kivitelezéséhez szükséges gombkombinációkról. Sőt, az effele látványos kunsztok száma – hála a szimpatikusan kialakított karakterfejlődésnek – a játék során jelentősen bővülhet. Bármely versenystílusban indulva, emberünk alaptulajdonságainak növekvő szintjéhez kapcsolódóan a trükkök különböző változatai válnak elérhetővé. Ezeket az egyre értékesebb mutatványokat, a futamok előtti végső beállításokkor, az „Y" gomb (Trick Book) lenyomásával tanulmányozhatjuk. A QPR2-ben a készítők nagy hangsúlyt helyeztek a gyorsan elsajátítható produkciók megalkotására (amit az egyszerű gomb-variációk valóban támogatnak is), ráadásul az eltérő stílusú versenyek rafinált kialakítása, rá kényszeríti a játékost, az effele merész lehetőségek gyakori használatára.

DŰNE, JÉGBARLANG, FATÖNK...

Ha már magabiztosan meg tudjuk ülni paripánkat, akkor a soron következő CAREER módban, mindjárt neki is kezdhetünk amatőr pályafutásunk kiépítésének. A nyolc résztvevős futamok három eltérő erősségű ligában és öt különböző terepen kerülnek megrendezésre, ahonnan csak dobogós végeredményekkel léphetünk tovább. Az idény minden egyes versenyén a kettős pontozásnak köszönhetően, szükség lesz majd a jó reflexekre és a merész stílusra egyaránt. Az OPTIONS menüpontban a már előzőleg kiválasztott gombkiosztástól függetlenül, a gyorsítás és lassítás funkciók mellett még három lehetséges alternatíva segíti az eredményes szereplésünket. Ha egy szintén rutinos sporttárs mellénk érve nem hajlandó elismerni a pálya felett szerzett dominanciánkat, akkor egy jól irányzott mellrúgással meggyőzhetjük őt állításunk valóságáról. Egy-egy ilyen győztes fizikai összecsapásért vagy egy trükk pontos kivitelezését követően, lehetőséget kapunk versenygépünk teljesítményének időszakos fokozására, amire fordulatszámmérőnk belsejének elszíneződése hivatott figyelmeztetni. Az effajta extrákra jellemző módon, a turbó használatának képessége is az első bukáskor a pilótával együtt messze elszáll. Hogy az arra alkalmas helyeken a lehető legmagasabbra emelkedhessünk – egy szemkápráztató légi produkció érdekében –, az előzőleg már lenyomva tartott ugrógombot csak a bukkanó csúcsán próbáljuk meg elengedni. A más és más terepviszonyok között megrendezett versenyek mindegyikén nyerő stratégia lehet a legmagasabb pontszámú légi gyakorlatokért járó extrasebesség gyakori és körültekintő felhasználása.



RÁMPA, FÉLCSŐ, FOTÓ...

Sajnos kevés az olyan sport progi, amiben a megjelenítésre került eltérő versenystílusok mindegyike megközelítőleg azonos minőségben van kidolgozva, minek révén nem csak a tiszta játékidő, de a szavatosság hossza is megnövekedhet. Ezt a szűk, de dicséretre méltó tábort erősíti a QPR2, az ügyesség alapú küzdelmek két fajtájával is. A FREESTYLE módozat alkalmat ad egy fedett csarnokban felépített pálya, félcsöveiben, rámpáin vagy éppen lebegő karikáin átsuhanva a lehető legmagasabb pontszám elérésére a még előzőleg beállított szintidőn belül. De ha valakinek ez túl szimpla kihívásnak tűnik, annak még mindig ott van a CHALLENGE változat, ahol az akadálypályák változatos tereptárgyai leküzdésén túl szem előtt kell tartanunk a rendelkezésünkre álló szűkös idő limitet is. A meghódításra váró építmények nehézségére és ötletességére nem lehet panasz, ráadásul az itt megszerzett vezetési tapasztalat és hidegvér a későbbiek folyamán még a hasznunkra lehet.

FÉNY ÉS ÁRNYÉK, DINAMIKA, BÉKABREKEGÉS...

Az ATV már az első látásra elnyerte a tetszésemet, köszönhetően az igen szép grafikai megjelenítésnek. Valóban inspirálóan hatott rám az egyre látványosabb helyszíneken történő száguldozás és a hibázásra hajlamos, mégis végig méltó ellenfélként küzdő vetélytársak kellemes elegye. A fényekben és árnyékokban gazdag terepet, hol egy vízen parkoló hidroplán, hol pedig a dübörgő zenén átsejlő békabrekegés tarkítja, amitől az egyedi hangulat minden esetben garantált. Motorozhatunk napsütötte tengerparti homokdűnéken, jegesen csillogó sarkköri körülmények között vagy eső áztatta ipar-területen, mégis számomra a valódi vizuális élményt a mocsár adta. Természetesen az imént említett erények vajmi keveset érnek, ha mindezek mellé egy gyenge minőségű irányíthatóság és kezdetleges mozgás párosul. Persze a játszhatóság színvonala semmilyen téren nem válik a fejlesztők szégyenére. A négykerekű járművünk menet közbeni dinamikája a megtévesztésig hűen modellezi a valóságban tapasztalhatókat, még ha olykor ismeretlen fizikai törvényeknek is engedelmeskedik. Az „árkád" típusú irányítást nyolc különböző kamera nézet segíti, amiből kettő valóban használható, de ez tökéletesen elégendő lesz a quad pályán tartásához. Aki nem ragaszkodik a szimulátorok realista kialakításához, az a nehézségek nélkül elsajátítható irányításban rátalálhat a könnyed motorozás minden örömére. Gépünk az erőteljesebb gázadások alkalmával hátsó kerekeire ágaskodik, ráadásul testsúlyunk áthelyezésével is segíthetjük a szűkebb ívű irányváltásokat. A mozgás hiteles imitálásán túl a sebességérzet és a hátteret kiegészítő tereptárgyak átjárhatósága valóban felejthetetlen élményt képes nyújtani a szórakozásra éhező játékosoknak. Az eddigi pozitívumok sora az effektek szinte mindenre kiterjedő széles skálájával kiegészülve, méltó módon teszi teljessé ezt a különleges programot. Hogy az örök elégedetlen énem is szóhoz jusson, meg kel említenem a fűrészfogakkal tarkított élek igen gyakori feltűnését, ami mindenképp sajnálatos hiányosság. A tesztben nem említett apró részletek is (darabokra hulló karosszéria, versenyzők által használt nemzetközi kézjelek, használható pályakialakítás... stb.) hozzájárulnak ahhoz, hogy a QPR2 még jó ideig a játékra érdemes elit kategóriában maradjon.

SiD

MARTIN BELESZÓL!

Direkt nem mondtam SiD-nek semmit a teszt előtt, mert kíváncsi voltam a véleményére. Nekem ugyanis NAGYON tetszik ez a game, sőt, talán meg merem kockáztatni, hogy ez az első igazán használható és kellemes időtöltést nyújtó „off road" játék. Majdnem két órát motoroztam önfeledten, nyertem is, sikerélményem volt, úgyhogy teljesen nyugodt szívvel ajánlom mindenkinek.



ATV 2 QUAD POWER RACING

ACCLAIM / CLIMAX

MÁS VERZIÓ: GBA, GC, PS2

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	kiváló

1–2 Játékos
34 blokk

✔ hangulatos pályák, könnyed irányítás, vérmes ellenfelek
✕ néhány apró grafikus hanyagság

8 pont







BANDAHÁBORÚ MINDEN KOROSZTÁLYNAK

Azoknak, akik olyan szerencsés helyzetben vannak, hogy testközeli tapasztalatokkal rendelkeznek ezen apró, de cseppet sem gyermekeknek készült játékszer vezetését illetően, most biztosan bevillan néhány adrenalin-ízű részlet az ötperces futamok valamelyikéből. Egy ilyen haverokkal vívott vérre menő küzdelem után valósággal újjászületik az ember, miközben arra is ráébred, hogy hiába az ülő testhelyzet, ez mégis csak egy kemény fizikai sport. Akiknek viszont, pálya vagy alkalom híján még nem volt lehetőségük átélni ezt a torokszorítóan izgalmas kalandot, illetve még nem merték a kezüket a dübörgő motortól rezgő kormánykerékre tenni, azok most ne habozzanak, mert itt az alkalom a fejlődésre. Az ATARI lehetőséget kínál mindenkinek egy kis önfeledt versengésre a lehető legkülönfélébb helyszíneken és módokban. Amit kapunk az egy garantáltan veszélytelen száguldás, és a valóságtól igen messze álló vezetési élmény. No, de sebaj, mert mindenkivel, minden megtörténhet, és amíg fel nem épül a szomszédban egy mutatós kis gokart pálya vagy újra ki nem csengetjük a nevezési díjat, addig bemelegítés gyanánt kínozzuk meg egy kicsit ezt a zúzós kicsi-kocsit.

PADLÓGÁZ ÉS BASEBALLÜTŐ

A gokart versenyek témáját feldolgozó fejlesztések ma már nem mondhatók új keletűnek, mégis ezek száma eltörpül a más négykerekű gépcsodákat preferáló stuffok, már-már ijesztő tömege mellett. A mostanában elkészült FK nem próbálja meg a valódi szimulátorok módjára lemodellezni az ilyen kis erőgép vezetése alkalmával átélhető élményt, inkább néhány ötletes lehetőséggel és ugyanennyi hagyományos elem felvonultatásával kísérel meg elszórakoztatni kicsiket és nagyokat. A játék kezdetén egy utcai versenyekben megnyilvánuló bandaháború közepébe csöppenünk, ahol mint zöldfülű kezdő kell majd bizonyítani rátermettségünket. A számunkra szimpatikusnak tartott két rivális társaságot alkotó szereplők közül kiválasztva egyet, meg is kezdhetjük nem mindennapi pályafutásunkat. A futamokra jellemző stílust, a lehető legelőkelőbb helyezés megszerzéséért folyó csatározások mellett meghúzódó, versenyparódia feeling alkotja. Az ilyen Crash Racing típus derbik nem nélkülözik a terepen felszedhető bonusz tárgyak viszonylag nagy választékát sem. Ezek használatával mindig valami jópofa akadályt gördíthetünk az előttünk száguldó vagy a minket követni próbáló sporttársak elé. Ilyen ötletes szívatás lehet a pályára ki tett tyúkanyó, amely a végzetes ütközést követően szanaszét szálló tollaival képes tökéletesen eltömíteni a járgány karburátorát, ami nagyfokú teljesítménycsökkenést eredményez. De további kellemetlen meglepetéseket okozhatunk egy előre hajított támadó kézigránáttal vagy egy jókor eldobott füstbombával is. Sajnos teljességgel használhatatlan képességekre is szert tehetünk, amik mielőbbi felhasználása szintén ajánlatos, hiszen egyszerre csak egy extra készséget birtokolhatunk. A cuccok hatásfoktól függetlenül az A gomb lenyomásával aktiválhatók, míg a B gomb az eddig ülésünk alatt rejtegetett baseballütőt hivatott megszólaltatni. A sporteszközzel elkövetett előzések nem csak testi, hanem lelki sérüléseket is képesek okozni az áldozatban, amit a feje felett megjelenő ikon híven tükröz. Ezekre az előjelekre érdemes odafigyelni, mert a támadásainkat átélt versenyzők, bandatagságra való tekintet nélkül, minden alkalmas pillanatot megragadnak adósságuk kiegyenlítésére. Az ilyen nézeteltérések békés elintézésének lehetőségét szolgálja a X gomb bocsánatkérő funkciója. Az effféle céliránvos versenyzés jellemző a játék egészére, ami azért, valljuk be, komolyan képes megtorpedózni a vezetés valódi élményét. Mindezek a körülmények mégsem válnak a játék kárára, mivel a jellegzetes akcióelemek igazi párost alkotnak az amúgy pörgős játékmenettel. A számomra mindig könnyebbséget jelentő, belső nézetes irányítás a fehér gomb lenyomásával átváltható egy jóval látványosabb külső perspektívára. Az aktuális banda berkein belül felépített karrierünk során részt vehetünk a legkülönfélébb stílusú futamokban. A kétszemélyes utcai párbajoktól elindulva a bevásárló központokban megrendezett körversenyeken át, eljuthatunk a profi pilótákat is felsorakoztató nagydíj elhódításáig. Mindehhez, nem is kell más, csak némi humorérzék.

HA SZERETED, EZT IS MEGESZED

Talán a stuff kissé komolytalan stílusának köszönhető az a szerény grafikai színvonal, ami sajnos jellemzi a mozgásbeli megvalósítást és a környezet létrehozásának technikai részleteit egyaránt. Mégis, az utcákon való eszeveszett repesztés közben csak kevesen ragadnak le a technikai bakik keresgélésénél, mert a sodró lendületű versenyek hangulata szinte mindenkit azonnal magával ránt. A hangok és a zenék szintén a könnyen felejthető kategóriába tartoznak, de legalább elérik azt a szintet, amivel még nem rontják le ezt a szórakoztató összképet. Az FK talán csak a komolyabbnak mondható háttértörténetben különbözik a könnyedebb hangvételű kollegáktól, amik nem egyszer állatfigurákat vagy éppen sikeres játékok sztárjait felhasználva próbálják elnyerni az ifjú gamerek kegyeit. No, nem kell megijedni, mert a választható karakterek egytől egyig valódi egyéniségek, más és más szintű alapképességekkel felruházva. Tulajdonságaink fejlődése a pályán domináló viselkedésünk függvénye, ám ahogy az lenni szokott, ezek az értékek szinte semmilyen befolyással nincsenek, sem az irányíthatóságra, sem gyorsaságunkra. Ha valódi előrelépésre vágyunk a versenyképességeinket illetően, akkor egy újabb verda megszerzése legyen a cél. Mivel a játszható masinák száma szűkre szabott, így érdemes kihasználni a megnyílt lehetőségeket, mert az új gokartok minden esettben jobbak az előzőknél. Ha megelégeltük a bandázást, nagyszerű kalandnak ígérkezik a MULTI PLAYER opciós lehetőség, ahol akár négyen is küzdhetünk a viszonylag nagy számú pályák közül válogatva. Mint minden rendes verseny progi, az FK is rendelkezik az elmaradhatatlan TIME ATTACK-kal, amiben saját árnyékunkat próbálhatjuk meg átlépni. Ám ha a nap végén, dolgunk végeztével, szerencsésen hazatértünk, és már csak egy spontán száguldás hiányzik az életünkből, akkor a QUICK RACE menüpontot választva beteljesíthetjük vágyunkat. Az Xbox szerencsés kialakításának köszönhetően mára már szinte kötelező extrává vált a saját zenéink lejátszásának lehetősége menet közben. A fentebb már említett egyhangú zenei betétek tükrében ez igazán örvendetes alternatíva lehet, már ha van a merevlemezünkbe vésve néhány tökös dallam. A nehézségi fokozatok két típusa nem hordoz magában jelentős különbségeket, amit érezhetünk csupán az ellenfelek agresszivitásának kellemetlen és sokszor fájdalmas végkifejlete. Ha az összes látványos és hangulatos pluszt felsorakoztatom, és ezeket szembe állítom a hagyománytisztelő ötlettelenséggel és a néhol zavaró korszerűtlenséggel, akkor a párviadalból egy hagyományos alapokon nyugvó és minden reformot nélkülöző kellemes és vidám fejlesztés kerül ki győztesen. Ezek után már csak az mondhatom, ha van kedved bátran játssz vele, biztosan nem fogja megfeküdni a gyomrodat.

SiD





MARTIN BELESZÓL!

Háááát, nem is tudom. Semmi közöm sincs a gokartos játékokhoz – szerintem baromság az egész. Nekem már a Mario Kart sem jelentett sokat, de talán még az a legtöbbet. Mert az egy jó kis parti-játék volt. A középszerű stuffoktól meg borsódzik a hátam. Szóval engem nem hozott tűzbe ez a Furious Karting...

FURIOUS KARTING

ATARI / BABYLON

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	közepes

1-4 Játékos
28 blokk

✔ sok felszedhető tárgy, jókedv, pörgős stílus
✕ kevés újdonság, még kevesebb egyéniség

4.5 pont







Akár a MBWR esetében itt is a PS2-es GT3 „szelleme” kísért, bár itt már több, mint összehasonlítási alap, sokkal inkább stílusteremtő alapjátékként szerepel. A Racing Evoluzione (aka APEX) ugyanis tagadhatatlanul az „Xbox-osok Gran Turismo-ja” szeretne lenni, ez egyértelművé válik már az intro videó megtekintésekor (amit mellesleg érdemes megtekinteni, ritka szép darab).

Természetesen itt sem szeretném a kedélyeket borzolni, tehát az összehasonlítások szigorúan a tényekre korlátozódnak, meg kár is lenne bármelyik játékot a másik elé helyezni, mindkettő nagyon jól sikerült alkotás.

Az viszont egyértelműen látszik, hogy egy Gran Turismo-ra mindenkinek szüksége van. Egy olyan játékra, amiben nem csak egy adott versenysorozat, egy adott márka versenyei, hanem egy igazi autófanatikus élete a téma. Amiben vannak kicsi és lassú, meg nagy és gyors autók is. Rövid, kanyargós és gyors, hosszú pályák. Minden napra kell egy új kipróbálható autó, egy eddig még ismeretlen pálya, egy új kihívás.

Csak hát ez a feladat sem egyszerű, ha az embernek nincs pofája egy az egyben lemásolni a már bevált rendszert, újat kell kitalálnia. Ez viszont új hibalehetőségeket jelent, amibe sajnos bele is tenyereltek a RE készítői.



GRAFIKA

Senkinek egy szava nem lehet, ebben a tekintetben a RE jelenleg a plafont képviselni, bár a GT3-hoz képest semmi újra ne számítsunk első pillantásra. Amiben a RE mégis több, az a jól kidolgozott, látványos törésmodell és a szépen törő, görbülő, lehulló karosszériaelemek. A lelógó lökhárító végig szikrázva követi az autó nagyobbik egyben maradt részét, a lámpák pedig gödrükbe esve pislákolnak, ha szemből éri ütés a kocsit.

A fényezésén tükröződő táj talán az eddigi legszebb, amit hasonló játékban láthattunk. Teljesen valósnak tűnik, még az animált textúrák (kivetítők) képe is tökéletesen tükröződik, de természetesen nem minden (pl. port nem láttam tükröződni).

A modellekről is csak jókat lehet mondani, ha nem is 100% valósak az arányaik, de mindenképpen gyönyörűek és szépen kidolgozottak.

Bár az autók átlagos poligonszáma állítólag elég magas (10 ezer körül), közelről mégis felfedezhetünk pár gyűrődést a felületeken, de ez már csak kötekedés részemről. :)

A terep sem rontja le az összhatást, az aszfalt bump mapes felületén vakítóan ragyog a lemenő nap, a pályákat környező épületek, hegyvidékek mind jó hatással vannak a látványra. Kár, hogy egyéb (nem grafikai) elemek miatt néha elmegy az ember életkedve…

FIZIKA

Newton és Einstein vad latin táncba kezdene a sírjában, ha ezt látná. Az autók tömeg nélkül hasítják a levegőt és bután pattogva ütköznek, ha pedig pár másodpercre falhoz szorítjuk egy ellenfelünket, onnan kiszabadulva hirtelen hangsebességre gyorsulva suhan előre arra helyre, ahol „lennie kéne”…

Az egész eleve túl gyors, irreális. Az autók mozgása csak imitálja a valóságot, de elég rosszul. Az ütközések matchbox-ra, vagy legjobb esetben dodzsemre emlékeztetnek, még a töréssel együtt is elég bután viselkedik az autó. Amikor néha két kerékre áll valamelyik, az maga a vígjáték, szinte fix szögben gurul, mintha sínen tolnák, esze ágában nincs eldőlni valamelyik irányba. A végén persze mindig négy kerékre huppan… Az irányítás is a borzalmas élmények közé tartozik. Nagy sebességnél még elmegy, de 100 alatt olyan érzékeny a kormány, hogy csak erősen koncentrálva lehet finoman kormányozni, többnyire nem is sikerül, csak ide-oda csapongás a vége. Ez sajnos egy akkora hibája a játéknak, ami sok esetben élvezhetetlenné teszi az egészet.

JÁTÉKMENET

Na, azért ebben elég erős a RE. Két játékmód közül választhatunk. Az Arcade mód semmi újat nem takar, egyszerű versenyzés a már elérhető autókkal az elérhető pályákon. A Dream mód a lényeg, ez ugyanis a lényeg, a karrier mód. Egy sötét, poros garázsban kezdődik a hihetetlen sikertörténet, amikor fiatal szerviz-főnökünk belebotlik pár tervrajzba. Az elején három lehetséges prototípus megépítése közül választhatunk. Teljesen mindegy, melyiket választjuk, amelyik szimpatikus. Ezután megépül az első prototípus, majd kigurulhatunk vele a parkolóba körözgetni. Itt tényleg csak körözgetni tudunk, szokni az irányítást, gyakorolni a kézifékes kanyarokat, és a motorhangban gyönyörködni.

Ha meguntuk, térjünk vissza a garázsba és ismerkedjünk meg a környezettel, ez ugyanis maga a főmenü. A szekrényt választva érhetjük el az opciókat, ahol állást tölthetünk, beállíthatjuk a hangokat, az irányítást, és a különböző játék opciókat, mint például alapértelmezett nézet, kontroller vibráció, automata sebességváltó stb.

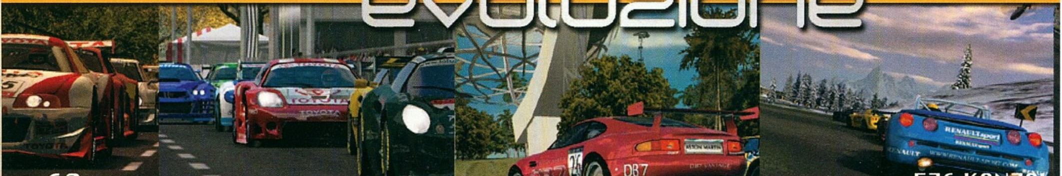
A falon lógó naptárnál választhatjuk ki, hogy melyik bajnokságban akarunk indulni. Kétféle versenysorozat van. A Free Race jellegű versenysorozat versenyeit külön-külön futhatjuk le, amikor csak akarjuk és ahányszor csak akarjuk. Ez ismerős lehet a GT3-ból, gyakorlatilag ugyanaz a szisztéma. A bajnokságok versenyeit egymás után zsinórban kell végigfutnunk, de itt nem a külön futamok eredménye, hanem az összesített eredmény számít.

Új autó építése után előfordulhat, hogy egy helyi szaklap megkeres minket egy ajánlattal. Ilyenkor versenyeznünk kell egyéb hasonló osztályú autók ellen, és ha nyerünk, az újságban pozitív értékelést írnak az autónkról. Ha nem nyerünk, nem kerülünk be az újságba.

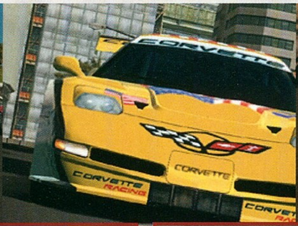
Visszatérve a garázsba, már csak az autónkat látjuk (az elején). Az autónál több dolgot is tehetünk. Ha előzőleg a naptárnál választottunk versenyt, indulhatunk rajta. Ha nem, akkor irány a parkoló. Ha úgy tetszik beállíthatjuk az autót, de sajnos itt sem szabad GT3 szintű állítgatásra és tuningra számítani, ugyanis összese három paramétert állíthatunk. Választhatunk, hogy normál vagy csúsztatós (drift) stílusban óhajtunk vezetni, megadhatjuk a sebességváltó áttételét, és a leszorító erő mértékét, de ezek az elején még nem mind állíthatók.

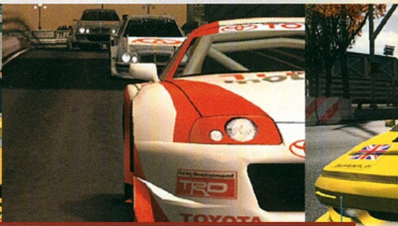
Itt adhatjuk meg az autó színét is, illetve itt választhatunk a már gyártott típusok közül. Sőt, ha gyönyörködni akarunk remek termékünkben, azt is

ENZO IS ÍGY KEZDTE RACING evoluzione













megtehetjük, tetszés szerinti szögből és távolságból csodálva a gépet.

Ha jól teljesítünk a versenyeken, megrendeléseket kapunk és beindul a sorozatgyártás. Megfelelő számú megrendelés stabil anyagi hátteret biztosít egy újabb modell megépítéséhez, de ne felejtsük el, a megrendelések a sikereinktől függenek, tehát ha sokat nyerünk, sok megrendelésünk lesz.

Az autók különböző kategóriákba vannak csoportosítva. Roadsterrel kezdünk, és csak akkor léphetünk a sportscar bajnokságba, ha már építettünk saját sportscart, de azt is megtehetjük, hogy további roadstereket építünk.

Itt majd észrevesszük (nem lesz nehéz), hogy új „menüpont" jelent meg a garázsban, egy külön gyártósarok, ahol a megrendelt autók épülnek. Itt követhetjük nyomon a megrendeléseket, és a következő autó építéséhez szükséges mennyiséget.

Visszatérve a versenyekre, egy dolog itt sem tetszett. Törés ugyan van, de sérülés nincs. Ez legalábbis elég groteszk megoldás. Sebaj, mondtam magamban, valami károm csak származik abból, ha ronggyá töröm az autót, de tévedtem. A javítás automatikus és ingyenes…

Majdnem elfelejtettem megemlíteni, hogy a szerviz-főnök folyamatosan löki a dumát, unatkozni tehát a versenyek között sem fog senki.



AZ AUTÓK

Nyolcvanan vannak. Mind gyönyörűek és gyorsak. Talán kicsit túl gyorsak is. :) Gyakorlatilag az összes mai legenda megtalálható a játékban, mindenkinek meglesz a kedvence. Az már kérdés, hogy a valósághoz képest mit tudnak a játékban a kedvencek, ugyanis erősen kétlem, hogy évekig küzdöttek volna a készítők az adatok beszerzésével és fáradságos tesztekkel. Van itt minden: SL, Supra, Mustang, Eclipse és természetesen komoly versenyautók is a GT1 osztályból, illetve formás tanulmányautók, de külön-külön egyik sem nyújt egyedi élményt, a versenyeken meg úgyis minden motorzúgásba fullad, egyik olyan, mint a másik.

Főleg, mivel itt is tombol a catch-up láz (kapott volna agyvérzést, aki kitalálta…), tehát teljesen mindegy, mennyire jó az autónk, a leggyengébb is végig a sarkunkban lesz… Természetesen megértem, hogy ez a szoros versenyek izgalmát hivatott szolgálni, de egyben agyoncsapja a sikerélményt, amit a játékos egy sikeres modell megépítése után érezne.

A már tárgyalt csapnivaló fizika miatt sem lehetséges ezeket az autókat egyedivé tenni, mert olyan korlátokba ütköznénk, amelyeket lehetetlen áttörni. Egy arcade játékban a mennyiség csak látványos lehet, többre senki se számítson.

A VÉGSŐ ÖSSZECSAPÁS

GT3 Vs. Racing Evoluzione, de nem lesz győztes és vesztes, csak tények. Alapvetően a két játék ugyanazt a réteget szolgálja ki, csak két külön konzolon. Mégis van értelme egy összehasonlításnak, mivel a kérdés adott: van-e olyan jó, és lesz-e olyan sikeres a RE, mint a GT3?

Majd kiderül. :)

Tartalmilag a RE ötöst érdemel, a sztori alapú végigjátszás jó húzás volt. A megvalósítás a versenyek mondhatni „gagyi" színvonala miatt már nem ilyen vidám dolog. Nem mintha a GT3-ban leesett volna az állunk – az ütközések ott is butuskák voltak, de ennél összességében lényegesen komolyabb élményben volt részünk. Nem is beszélve az irányításról, ami a RE legrosszabbul sikerült eleme, és talán az egyetlen igazi oka a játékélmény silányságának.

Személy szerint az autókkal is van némi gondom. Míg a GT3-ban, MBWR-ben valahogy valósnak tűnnek, itt olyan játékautó feelingem volt végig.

Mivel azonban Xbox-ra jelenleg nem sok játék van, ami elérné legalább ezt a szintet összességében, így egy jó ideig mindenképpen sláger lehet az Xbox tulajdonos autó-őrültek körében.

Kérdés, hogy várható-e mondjuk egy éven belül valami, ami ennél többet tud, és magasabb színvonalon prezentálja a tudását? Technikailag aligha lehet bármi akadálya, hisz már a MBWR is megmutatta, hogy óriási terepen gyönyörű autók is gurulhatnak, a játékrendszer pedig már csak fantázia és szorgalom kérdése. Persze ismerve a mai játékfejlesztőket, pont ebből a kettőből van a legnagyobb hiány, és hiába is próbálják a réseket pénzzel betömni, a szennyvíz utat tör magának a játékos felé.

De hogy ne ilyen mondattal fejezzem be a cikket, maradjunk annyiban, hogy a RE egy jó játék, de messze van attól a szinttől, amit megcélzott, és amit ki lehetett volna hozni belőle.

FREAK

RACING EVOLUZIONE (APEX)

INFOGRAMES

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

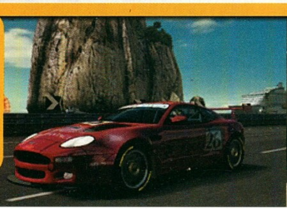
1-2 Játékos
1 mentés 4 blokk

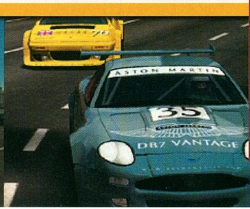
✓ nagyon szép
× de nagyon buta

6.5 pont

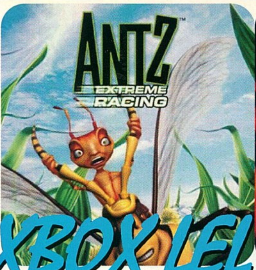
MARTIN BELESZÓL!

Gran Turismo. Már az első rész megjelenése óta „kísérti" ez a cím az összes fejlesztőcéget, pontosabban azokat, akik valaha autós game készítésére adják a fejüket – ráadásul a cím ugyanúgy lebeg fekete felhőként az X-es és GC-s kompániák felett is. Próbálták már alulról támadni, felülről megcsípni, eddig sikertelenül. Ez most egy újabb próbálkozás X-re, alig jobb a közepesnél…





XBOX LELTÁR



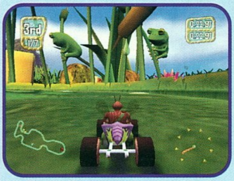






ANTZ EXTREME RACING

Első versenyzőnk az X olimpián egy sikeres animációs film alapján készült AER. Veres kolléga már morgolódott kicsit a játékkal kapcsolatban, az 53-as számunkban, és azóta már eltelt fél év. Ennyi idő alatt várna az ember némi tupírozást, javítgatást, de semmi. Gyerekeknek szóló versenyről van szó, de a „remek" játszhatóságnak köszönhetően nem tudom, melyik gyerkőc nem fog kitörni sírógörcsben a program végéig. Az elején még nagyon könnyű minden. Az egyetlen nehézséget a falak, tereptárgyak elkerülése jelenti majd...azonban később ez olyan szinten eldurvul, hogy csak pattogunk jobbra-balra az akadályok között. Ez az első negatívum. A grafika ratyi (ez a második). A pályák meg iszonyatosan rövidek (harmadik). Valami azért csak van benne, mert nehezen tettem le az irányítót, de el nem tudnám magyarázni, hogy mi fogott meg. Talán a stílus hiánya. Idióta szereplők, ötletes feladatok, fogatok, pályák...használható (nem...inkább használandónak mondanám) fegyverek. Van itt futóverseny, némi ugrálással fűszerezve. Szlalomozás zászlók között, vagy verseny szarvasbogarakkal. Ezek jó ötletek, csak kevésnek bizonyulnak... Mi kellene több? Valami kis technikai tudás a programozók részéről. Gondolok itt leginkább a grafikára, na meg az irányíthatóságra. Azért az mégiscsak nonszenssz, hogy mindenben elakadunk. Ez a játék már fél éve sem állta meg a helyét PS2-őn. Azt hiszem, hogy ezek után fölösleges is minden szó. DC-n, vagy N64-en eljátszogattunk volna vele. Akkor talán jobban odafigyeltünk volna rá...





MÁS VERZIÓ: GBA, PS2

3 pont

REIGN OF FIRE

56-os megjelenésünkben már írogattam kicsit (egy oldalt) a ROF SONY verziójáról. Vegyes érzéseim voltak a játékkal kapcsolatban... A stílus szimpla akció, amiben vagy az emberek oldalán harcolunk, vagy a sárkányokén. Előbbi szerepkörben vezethetünk terepjárót, tankot, tűzoltó járművet és még pár apróságot. Utóbbiban önmagáért beszél, hogy mivel is lehetünk. Feladataink a megszokottak... Lőjünk le mindent, védelmezzük ezt, jussunk el oda, oltsuk a bozótost. Jópofa, de nem az igazi. A történet, az alapok csak részeiben emlékeztetnek a sokak által lehordott (szerintem zseniális) filmre, de a hangulatban azért sikerült áthozni a moziból már jól ismert neo-apokaliptikus érzést. Grafikailag igen változatos eredményeket ér el a program, mert van, amikor az embernek ránézni sincs kedve a képernyőre, de van, amikor elámulunk a látványtól. Nem tudom, hogy sikerült ezt elérni, de legalább a változatosság miatt nem panaszkodhatunk... :-) A szavatosság az Elmegy és a Közepes között mozog...az egész attól függ, hogy mennyire fog meg téged a hangulat. A zenék viszont nagyon jók lettek. Mármár a filmben érezzük magunkat a hatására. A lemezen található még pár extra is, mint például videó klip, filmelőzetes, valamint néhány kép, rajz. Nem tudom, mennyire lehet ajánlani egy ilyen programot, mivel tökéletes példája a véleménymegosztó alkotásoknak. Szerintem mindenki tegyen egy jó alapos próbát a vásárlás előtt, és csak utána döntsön. Lesz, aki megkérdezi, hogy mi ez a sz*r, de valószínű, hogy lesz olyan is, aki nem fogja tudni letenni, már csak a mozi imádata miatt sem. (Banyek...cimborám. Kíváncsi lennék a te véleményedre is...valamikor találkoznunk kellene egyébként is.) Szóval én közepesre értékelem, aztán mindenki döntsön saját vérmérséklete szerint.





MÁS VERZIÓ: GBA, GC, PS2

5 pont

WHITEOUT

Motoros szánok versenye. Nem mondhatni, hogy nem találkoztunk még ilyesmivel, de azt sem állíthatom, hogy túlzottan gyakori lenne ez a stílus. Most a Konami is tesz egy próbálkozást a műfajon belül, mer' nehogy már az EA arasson le minden babért. Azt ugyan nem tudom, hogy mennyire van értelme annak, ha kiadnak egy közepesnél alig jobb játékot, de ők tudják. A PS2 Leltáron belül már kidühöngtem magam, ezért most már nem veszem magamra a kiadók dolgait. A lényeg, hogy versenyezhetünk, mutatványokat mutathatunk be, „sőt"...még haverral is nekiugorhatunk (mintha ez manapság még olyan nagy szám lenne). A grafika közepes...nincsen túlzottan kidolgozva, de legalább ellátni nagyobb távolságokra is. A játszhatóság közepes. A változatosság kedvéért. A zenék is hasonlóképpen értékelhetők, a szavatosság meg tart, ameddig tart. Engem nem sokáig kötött le. Mondjuk én idáig egy hasonló műfajú programmal szórakoztam csak igazán jól, az pedig a Sled Storm volt, még a jó öreg PS-re. Azért az kicsit szégyen, hogy azóta sem sikerült hasonlót összehozni, még az EA háza táján sem. Ez az extrémsportos dolog ma már nagy biznisz. Látszik a megjelenésekből is. Csak azt nem látom, hogy hol lesz a vége. Mert egyszer csak vége szakad az extrém dömpingnek. Most azonban tombol a láz, ezért képtelenek vagyunk elviselni a velejáró kiadásokat is. Kou kolléga az előző számban tesztelte a White PS2 verzióját, abban még lelhettek némi információra, de ne várjatok semmi különlegeset a programtól. Azért nem kell elszomorodni a lap alján tól, nem ért még véget a sportjáték részleg, most jön a következő áldozat...





MÁS VERZIÓ: PS2

6 pont

BMX XXX

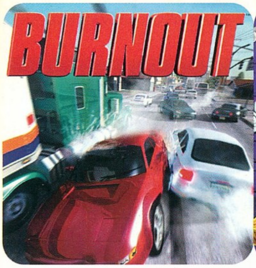
Szeretem az XXX jelzésű dolgokat. Mint minden egészséges férfiember. A pixelmacákért ugyan annyira nem vagyok oda, de ha nincs más, egy-egy magányos estén még a DOA strandröplabdával is elvagyok... :-) Visszatérve. Jó az XXX! Vártam is a sportjátékot, aminek a nevében ott a kiemelt három betű. Nem tudtam, hogy pontosan mit is várjak, de gondoltam, hogy ilyen névvel már rossz nem lehet. Vártam is, hogy mi sül ki belőle. Azután kicsit csalódnom is kellett. Lényegében egy normál BMX-es játékkal állunk szemben, a különbség csak annyi, hogy az emberek nyomdafestéket nem tűrő szavakat is használnak, vannak érdekesebb feladatok (például kurvák cipelése ide-oda), valamint az, hogy megalkothatjuk a karakterünket, aki akár egy szál tangában is bicajozhat a későbbiek folyamán (a mellek azért el vannak takarva egy kis sminkeléssel). Megnyerésekénél láthatunk pár strip filmecskét, profi táncosokkal, de amilyen nagyon hirdetve lettek, olyan rövidek a videók, valamint pont ennyire keveset mutatnak magukból a hölgyek. Azért vannak köztük elég kellemes kinézetűek, de ez így nem igazán XXX. Adták volna neki az EROTIC alcímet...az jobban passzolt volna. Így azonban nagyobb a füst, mint a láng, mert lett egy szimpla kerékpáros programunk, amire nagyon-nagyon máshogy lettünk felkészítve. Botrányok, miegymás. Nem is értem. Ennyire prűd a társadalom? Csak nekem természetes, egészséges a meztelenség, az erotika és a szex? Lehet. Mindenesetre én többet vártam a játéktól, legalábbis ebben a témában. Amúgy használható, jópofa, hangulatos, na és persze még a kedvenc zenéinket is hallgathatjuk alatta (fél oldalas teszt az 56-os számban). Hurrá!!!





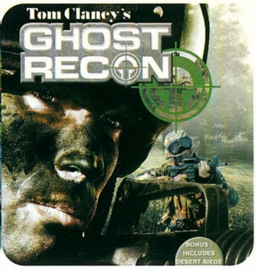
MÁS VERZIÓ: GC, PS2

7 pont









BURNOUT

Ez a máris kultikussá vált program még tavaly év elején jelent meg a kettes PS gépre és igen kellemes meglepetést okozott a játékos társadalom nagyobbik részének. Leginkább az autóversenyek kedvelőire gondolok itt. A játék ugyanis ebbe a műfajba tartozik. Hogy miért csúszott fél, háromnegyed évet a megjelenés (a tesztelése pedig egy teljes esztendőt), ne kérdezzétek, de annyit már most elárulhatok, hogy ennyi idő alatt még lehetett volna mit csiszolni a megjelenésen (46-os szám egyébként). Kicsit csúnyácska. Nem vészes, de látszik, hogy nem ma készült...ilyenekre meg figyelni kéne, főleg akkor, amikor olyan név közelít a megjelenés felé, mint a Midtown 3. Mondjuk a grafika számít legkevésbé a Burnout első részében. Itt a hangulat az, ami leülteti az embert a tévé elé. Városi forgalom, igazi sebesség, hatalmas karambolok, turbó használat, adrenalin növelő zenei aláfestés. Ezek a főbb jellemzők. Az X tulajoknak még új ez a program...nekem már kicsit régi. Ráadásul egy ideje kint a második epizód is. Az vajon mikor lesz átportolva? Remélem, minél hamarabb, mert különben elveszíti az is minden előnyét. Csak egyedül, vagy ketten játszhatunk, ráadásul pálya, és járgány sincs túl sok. Lassan úgy tűnhet, rossz a játék. Pedig nem így van. Mint említettem, a hangulat remek, ezen kívül a kezelés is elég játékos barát. Először még furcsa az irányítás, de később már meg lehet szokni. Nos...akkor lesz az igazi. Amikor már az utakat is ismerjük, és azt is, hogy melyik kanyart hogyan kell bevenni. Akkor fogunk átmenni a szembejövő sávba az újítás kedvéért, és ekkor döbbenünk majd le teljesen. „Anyááám...de duuuurvaaaaa". Mert elragad és egy darabig nem is enged. Így is van rendjén. Egy program kössön le, mert különben nem érdekel...





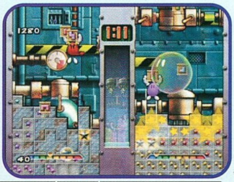
MÁS VERZIÓ: GC, PS2

7 pont

EGGO MANIA

55-ös megjelenésünkben már írtam erről a jópofa kis játékról, ami igazán ritka hollónak számít manapság a konzolgépeken. A logikai programok képviselője ugyanis. Mostanában már nem nagyon találkozni ilyesmivel, pláne nem ilyen minőségben. Aranyos kis tojások a főszereplők, valamint a Tetris sorozatból áthozott formák, elemek is igen nagy szerepet kapnak. Utóbbiakat kell elhelyezni megfelelő módon, de úgy, hogy közben színre, ábrára is megfeleljenek a közelben már korábban lerakott platformokkal. Mint láthatjátok, több helyről is vannak „utánérzések", azonban ez most egyáltalán nem zavaró. A Bust-a-Move nagyon jó. A Tetris-t nem szerettem annyira, de világsiker volt. A kettő egyvelege? Zseniális. Ráadásul, mint azt már említettem, nem vagyunk túlzottan eleresztve hasonszőrű játékokkal. Nem is tudom, hogy mi lehetne igazán negatívum ebben az esetben. Nem egy grafikai demonstráció, az biztos...de nem is kell, hogy az legyen, mert a történetnek nem ez a lényege. Itt az a fontos, hogy a fejünket használjuk. Gondolkodjunk. A zenei aláfestés abszolút helytáll, nem idegesítő, vagy zavaró...elhallgatja az ember, miközben rakosgatja, helyezgeti a különböző alakzatokat. Nekem nagyon tetszett. Biztos nem produkál majd olyan eladási adatokat, mint egy DOA, vagy egy HALO, de ez mind nem számít. Csak az számít, hogy aki kedveli a műfajt, az jól szórakozzon, és ez meg fog történni. Tehát... Amennyiben egy jófajta kis logikai program az, amire már nagyon fájt a fogad az utóbbi időben, vagy ha már agyonjátszottad magad az SNES emulátoron található hasonló stílusú romokkal, akkor mindenképpen tekintsd meg ezt az unikumnak számító próbálkozást. Szerintem nem fogsz csalódni.





MÁS VERZIÓ: GBA, GC, PS2

8 pont

DR. MUTO

A doktor már az 57-ea számban is rendelt Dzson kolléga jóvoltából és már akkor is látszódott, nem egy hétköznapi platformjátékkal állunk szemben. Én most szeretném ebben a hitükben erősíteni a kedves olvasókat, ugyanis tényleg megdöbbentően ötletes néhol ez a fejlesztés. Nem állíthatom, hogy mindenben forradalmi, vagy azt, hogy soha nem találkoztunk még jobbal, de ezen állítások nélkül is lehet egy program nagyon jó. Muto pedig az. Ugrálunk, gyűjtögetünk...minden úgy megy, ahogy az már csak lenni szokott. Az érdekesség a hozzáállásban van. Már a főszereplő sem egy hétköznapi eset, az pedig csak hab a tortán, hogy át is változhatunk vele, jobban alkalmazkodva így az aktuális feladatokhoz. Lehetünk egerek, pókok, halak...miegymás. Mindez persze úgy, hogy közben jókat kuncogunk a lehetetlen kinézetű állatkákon. A pályák is megfelelően változatosak, hosszúak. Ami pedig a képernyő elé láncol egy jó darabig, az a hangulat. Mutonak van ilyen, méghozzá nem is kevés. Persze nem csak jó oldala van a kis drágának, mert szegény szenved a szokásos kamerakezelési betegségektől, de ezt még el tudjuk neki nézni. Mint ahogy azt is, hogy a szavatossága pont annyi, amennyi ebben a stílusban jellemző. Nem tart örökké, de erre nem is számítottunk. Szerintem azt kapjuk, amit elvárhatunk egy igényes program esetében. Ráadásul idáig nem voltunk túlzottan eleresztve ezzel a műfajjal a nagy X-en. A Blinx ugyan veri, de a Ty nem lehet számára vetélytárs. Ezzel pedig le is vannak tudva a konkurens versenyzők. Hogy ez neked nem elég? Ja...hát ha neked még ennél is több kell, akkor nem tudok segíteni. Ez egy nagyon jó platform, aki szereti az ilyet, az meg lesz elégedve. Aki meg nem, az úgysem foglalkozott vele idáig sem.





MÁS VERZIÓ: GBA, GC, PS2

8 pont

TOM CLANCY'S GHOST RECON

Clancy bácsi szellemei már az X-en is akcióba lendültek. Ez az, amire azt lehet mondani, hogy jó hír. Már annak, aki szereti a taktikai shootereket. Tudjátok, R6, és társai. Ez az a stílus, ahol nem szokatlan dolog csak az aktuális feladat megtervezésével eltölteni annyi időt, amennyi kétszerese az adott pálya végig vitelének. Bár kicsit most kevésbé lettünk eleresztve „szervezésileg"...azért pepecselhetünk a csapat összeválogatásával eleget, ráadásul egy misszió hosszabb ideig fog tartani, mint az említett elődben lévők. Miért is van ez? Bár a programot ugyanaz a brigád készítette, most megváltoztattak pár dolgot. Az első lényeges különbség az ugye a tervezésben van. Útvonalat nem gondolhatunk ki a többi katona számára, ezért ennyivel kevesebb a beleszólásunk az akciók végrehajtásában. A terepek azonban jóval nagyobbak, jórészt a szabadban játszódnak, ezért sokkal jobban oda kell figyelni mindenre. Emiatt a mesterlövészek is nagyobb szerephez jutottak, ami viszont nem egy hátrány. De szükség lesz sokszor a nehéztüzérségre is, már amennyiben túl akarjuk élni a tankok támadásait. Ezek pedig pozitívumok...mert éppen ezért nagyon nem mindegy, hogy kiket válogatunk össze a küldetések elején, és hogy hogyan használjuk fel őket. A terepek szépek, a hangulat zseniális. Probléma csak a mozgással van néha, valamint a gombok elhelyezéseivel, kombinációival. Milyen a szavatosság? Már az alapprogram is leköt sokáig, de ehhez társul még a kooperatív lehetőség (haverral gép ellen...), a LINK, valamint a LIVE támogatás. Nem hiszem, hogy kellene ennél több. Éjszakai, nappali pályák, puszták, hegyek, falvak...van lehetőség bőven. Ez tehát a lehető legjobb beruházás azoknak, akik szeretik a kommandós programokat, de azt már nem kedvelik, ha fejjel lehet rohanni a falnak. Itt a szimuláción van a hangsúly, és ettől olyan jó az egész...ettől olyan életszagú. Én mindenképpen csak ajánlani tudom. Ha valakit érdekel, a kétoldalas PS2 teszt az 57. számban található.

BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu





MÁS VERZIÓ: GC, PS2

9 pont

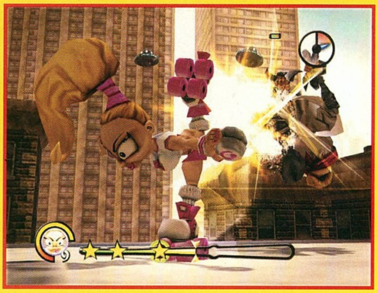
Időnként előfordul, hogy az ember lát egy előzetest valami fejlesztés alatt álló játékból, és már az rabul ejti. Hiába tapasztalt, hiába tudja, hogy csak annak higgy, amit a kezedben tartasz…hiába csalódott korábban elégszer. Ezt nem lehet kontrollálni. Csak úgy jön. Így jártam én is, amikor először megpillantottam a Chaos bemutatóját. Eszméletlen figurák, pofás grafika, valamint mindehhez passzolva a hetvenes évek zenéje. Ledöbbentem. Nem…nem is. Inkább csak szanaszét röhögtem az agyam, annyira blődnek tűnt. Annyira…hogy nagyon sokat vártam tőle. Szeretem az ötletes dolgokat. Szeretem az újító gondolatokat. A mai világban, amikor mindenki csak ismétel, valamint utánoz, nagyon üdítőleg hat, amikor valaki valami újjal próbálkozik. Számomra legalábbis. Ezért jött be a filmecske. Most pedig elérkezett hozzánk a lemez, ami a Kung Fu Chaos címet viseli. A teszt az enyém. Boldog vagyok? Igen… Nem csalódtam. Már most leszögezem, hogy ez egy JÓ játék. Nem váltja meg a világot, nem fognak klónokat gyártani utána, de ennek nem is örülnék. Csak szórakozás… Első osztályú. Miért? Ha elolvassátok ezt a két oldalt, majd megtudjátok…

A SHAO TING FILM BEMUTATJA

Az aztán be. Aranyos és mosolygós rendezőnk nagyon be akar mutatni. Méghozzá egy igazi van adva, jöhet a következő. Erről szól ez a program. A szereplésről. Arról, hogy bizonyítsunk, valamint arról, hogy eladjuk önmagunkat a nézőknek. Legyünk látványosak, gyorsak és halálosak. Egyszerű nem? Nem is kell túlbonyolítani az ilyet. Az a fontos, hogy jól érezzük magunkat. Mert ez szórakozás… Első osztályú. Miért? Olvassd a cikket tovább, majd megtudod…

OPCIÓK, AVAGY KALANDOZÁSOK A MENÜBEN

Ahogy behelyeztük a DVD lemezt, hirtelen nem is tudjuk majd, hogy mihez kezdjünk a sok lehetőséggel. Először ajánlom az opciókat, ahol áttekinthetjük a gombkiosztást, valamint a játékkal kapcsolatos információkat, ezen kívül pedig beállíthatjuk a nekünk tetsző háttérzenét (természetesen LEHET a merevlemezről betölteni ilyet…). Ezek után már csak azt kell eldönteni, hogy mit is akarunk tulajdonképpen. Aki szeged (BATTLE) az, amiben akár négyen is apríthatjátok egymást a haverokkal. Lehet persze egyedül is menni a gép ellen, de azért többen az igazi. Itt a történetes módból már jól ismert helyeken mérhetitek össze a tudásotokat. Nincs tétje, csak azért van, hogy jó legyen neked. Amennyiben pedig megvan a nyertes, meg is tekinthetitek a fájt filmszerű visszajátszását (VIEW FINAL CUT), amit el is menthettek (SAVE FINAL CUT). Eszméletlen király… Amúgy itt a küzdelem mehet mindenki-mindenki ellen alapon, de akár csapatjáték is kialakítható. A CHALLENGE opciót venném elő újra. Ez az, amin érdemes legelőször végigrágnunk magunkat. Ahogy lassan haladunk előre, szépen ki is tapasztaljuk a lehetőségeinket, valamint a gép gyenge pontjait. Na meg itt van a legtöbb pálya, avagy itt láthatjuk meg a játék igazi arcát. Hogy mi az? A SZÓRAKOZÁS… Nagy betűvel. Első osztályú. Miért? Már csak egy oldal, és megtudod…



foglalkozni, hanem magával a stílussal, valamint az irányítással. A többire majd még visszatérek később. Amit pedig látunk, az egy vérbeli háromdimenziós parti-játék. Mászkálhatunk ide-oda, ugorhatunk, miegymás. A kamera egy adott szögből vesz minket, de követ is, ha a helyzet úgy kívánja. Persze vannak olyan „haladós" pályák, amiken kieshetünk a felvevő látószögéből, ilyenkor pedig egy élettel fizetünk ügyetlenségünkért. Ellenfeleink sorban jelennek meg, őket a környezetünkben található tereptárgyakkal, valamint a puszta öklünkkel tehetjük ártalmatlanná. A kezelés a következő. A bal analóg karral mozgunk. Ugrani az A-val lehet, két támadásunk pedig az X (ütés), valamint az Y (rúgás). A B-vel megragadhatjuk a tárgyakat, vagy földön heverő ellenfeleinket, majd ezeket a ránk támadóknak hajíthatjuk. Védekezni az R lenyomásával tudunk. Vannak egyszerű kombinációk is. Ilyen az, ha az ugrást, ütést, vagy rúgást, ütést használjuk egyszerre. Előbbi elég látványosan és gyorsan végez az egyszerűbb harcosokkal. Természetesen van még egy szuper támadás is. Amikor valakit nagyon elkalapálunk, az elterül a földön, és nekiáll gyönyörködni a feje felett keringő gyönyörű kis csillagokban. Mellőzzük a romantikát, avagy ne bújjunk hozzájuk a közös

Kung Fu Chaos



MÁTÓL AZ EGÉSZ VILÁG ÍGY BUNYÓZIK...

kung-fu filmet. Pergőset, izgalmasat, látványosat. Össze is szedte a szereplőket. Van itt mindenki. Idióta karakterek a köbön. Ők tényleg eladják majd a mozit. Főleg, hogy be lett abba ősłény, szellemek, földön kívüliek, süllyedő óceánjáró és még ki tudja, mennyi baromság. Ettől vicces. Ettől olyan bugyután kedves. Ez lenne a nagy sztori. Filmkészítés. Mostanában ez nagyon megy. Nincs is vele semmi baj, amíg nem autós trükköket kell végrehajtani, mert abból már láttunk párat.

Szóval a músví felvétele a lényeg. Rendezőnk bizonyos helyzetekbe helyez minket, amikből ki kell verekednünk magunkat. Persze mindezt kamerázzák. Amikor elég látványosak voltunk, a jelenet el retne gyakorolni kicsit kezdésnek, az megteheti ezt a REHEARSAL pont alatt. Azonban ha te inkább belevetnéd magad a sűrűjébe, akkor neked a NINJA CHALLENGE, vagy a BATTLE GAME lehetőségeket ajánlom. A többi mód egyszerű bunyót takar, ami többnyire arról szól, hogy adott idő alatt mindenkit le kell verned. A SPECIAL FEATURES felirat pedig önmagáért beszél. Itt filmeket tekinthetsz meg a játékkal kapcsolatban, de nézelődhetsz a készülő programok bemutatói között is. Szóval térjünk inkább vissza a korábban említett két ponthoz. Az első (CHALLENGE) a normál történetes mód, itt pályáról-pályára haladva kell leforgatnunk a filmet. Ezt csak egyedül lehet nyomni. A második lehetősé-

LIGHTS...CAMERA... ACTION!!!

Első lépésként válaszd ki a neked legszimpatikusabb emberkét… Ez nem lesz nehéz, mert szerintem mindenki nagyon egyedi, éppen ezért könnyű kedvencet találni egyéniségünkhöz megfelelően. Amennyiben ez már megvan, jöhet a felvétel. A program a következőképpen fog kinézni. Lesz egy adott helyszín, ahol kezdünk. Többnyire innen tovább is tudunk menni valamerre, de előfordul, hogy be vagyunk zárva, mintha valami arénában lennénk. A feladat többnyire az lesz, hogy le kell vernünk mindenkit, mielőtt lejár az időnk. Az is előfordul, hogy öt életünk elvesztéséig megy a küzdelem. Tulajdonképpen most nem ezzel akarnék





szemlélődés gondolatával, inkább nyomjuk meg az L gombot, hogy gyűjtsünk egy kis energiát. Amennyiben ezt már harmadszorra tesszük meg (a fejünk felett világító bogyók jelzik), lesz annyi erőnk, hogy egy végzetes csapást mérjünk a közelünkben tartózkodókra. Mindössze az L/R párost kell használnunk hozzá. Ez a támadás még a főellenfelekkel szemben is igen hatásos, az életerejük háromnegyedét is képes levinni. Aranyos. Mindenképpen érdemes használni. A több kombináció (X, X, B...vagy X, X, Y, és társai...) is jól jön időnként, de nem olyan fontos a használatuk, na meg a gép úgy is bemutatja ezeket az előrehaladás során. Ami lényeg, az ennyi. Ennyi kell a valódi szórakozáshoz, ami igazán első osztályú... Miért? Ne türelmetlenkedj, úgy is meg fogod tudni...



ÖTLETEK, ALKALMAZÁSOK

No...lássuk a medvét. Mit is tartanék fontosnak. Először is, a pályákon a következő a lényeg: gyorsan küzdj, pontosan és halálosan. Amikor valaki már a földön van (és az energiáját már magadba szívtad...), többnyire csak egy-két jól irányzott rúgás kell, és máris a szakadékba pottyannak a kis komiszok. Ezt a főellenségekkel szemben is bevetheted, de ők némi életerő elhagyása mellett sajnos visszatérnek, hogy megint a torkodnak essenek. Mindegy. Mint említettem, a lényeg a gyorsaság, mert általában ketyeg az óra. Az idő meg pénz,



mint azt ti is nagyon jól tudjátok... A másik, ami fontos a továbbjutáshoz... A képernyő alján látható egy csík. Ez folyamatosan telítődik, ahogy végzel a harcosokkal. Azonban nem csak hogy telítődik, de öt kis részre is fel van osztva. Választónak pedig itt-ott csillagokat láthatsz benne. Három darab elérése után mehetsz csak tovább, de persze úgy a legjobb, ha mindet beszerzed. Így nyithatod meg ugyanis a rejtett karaktereket, extra ruhákat, egyéb játékmódokat. Időnként nehéz, de azért túl lehet élni. Alapból öt életed van. Amikor mindet elveszíted, kezdheted elölről az aktuális szintet. Azonban van segítség, mivel a „haladós" pályákon időnként összefuthatsz kis serlegekkel, amik bonusz lehetőséget nyújtanak. A feladatokra visszatérve... Persze nem mindig a bunyón van a hangsúly. Előfordul, hogy az ablakokból kiugráló kis szalmakalaposokat kell elkapdosni, mielőtt földet érnének, vagy a hercegnőt kell ide-oda dobálni, hogy leessenek az emelvényeken egyensúlyozó ninják. Legtöbbször ezek a feladatok elég vicces helyzeteket takarnak...lehet rajtuk pár jót röhögni. Érdemes mindig felhasználni a segítségünkre elhelyezett tereptárgyakat is, mert sokszor sok hasznukat vesszük. Talán ennyi elég is az induláshoz, innentől kezdve már elboldogulsz te is. Felnőttél fiam, szállj ki a családi fészekből, és állj meg a saját lábadon... A kaland csak rád vár...na meg a szórakozás... Ami első osztályú... Miért? Amennyiben idáig bírtad türelemmel, most megtudod...

MARTIN BELESZÓL!

Drága Gábor, őszintén örülök, hogy már egy hete egyfolytában a Kung Fu Chaost nyomod, de most már én is szeretném nyomni legalább egy hétig, úgyhogy próbáljatok meg elszakadni egymástól, és hozd már vissza a DVD-t :) Olvasom a cikket, nézem a tényleg szebbnélszebb, „ínycsiklandozó" képeket, de kipróbálni nem tudom, mert einstandoltad a lemezt...

A LEGJOBB KUNG-FU FILM, AMIT VALAHA LÁTTAM

Remélhetőleg leszel olyan ügyes, hogy a program végeztével sikerül összehozni a rendezővel egy igazán igényes alkotást...olyat, ami után a nézők az előbb leírtakat hangoztatják. Minden lehetőséged megvan rá. A játék ugyanis zseniális. Valami eszméletlen filinget sikerült benne létrehozni...és ez körbelengi az egész produktumot. Még mindig azt mondom, hogy a világot nem váltja meg, de így is pont elég jó ahhoz, hogy sokáig nagy kedvenc legyen.

1 – Mert a grafika gyönyörű... Ismertek, én nem szoktam dobálózni szakszavakkal, mindenféle számokkal, mindig csak azt osztom meg veletek, amit látok, amit hallok, amit tapasztalok. Így van ez most is. Kit érdekelnek a frame, poligon, egyéb marhaságok? Az a fontos, ami ott van az orrod előtt. Amennyiben valami szép, az úgy szép, hogy nem az adatokat figyeled, hanem magát a képet. A CHAOS szép. Nagyon is. Talán a legpofásabb grafikájú X programok között helyezhető el. Amikor például vizet látsz, nem hiszel a szemednek...a visszajátszások pedig még ezt is megfejelik. Magasságok, karakterek, hátterek, MINDEN. Egy álom.

2 – A játszhatóság sem sokkal rosszabb. Egyetlen baja, hogy ha mindent tökéletesre akarsz megcsinálni, akkor azért már elhullajtod pár hajszáladat. De nem vészes...

3 – Szavatosság? Egy hete nyomom. Nem unom. Vagy azért, mert feljön valaki...vagy azért, mert egyszerűen jólesik. Nincs megszámlálhatatlanul sok pálya, de pont elég van ahhoz, hogy lekössön. Kell több? Nem.



4 – Zene és hang... Alapból királyok a játék muzsikái, de a merevlemezes megoldással persze még feljebb tolják a lehetőségek határát. Én például most szereztem meg egy SIRENIA nevű norvég csapat albumát, és azt raktam be háttérnek. Ennyire zseniális GÓT zenét még nem hallottam. Kórusok, vaskos riffek, álomszép női ének, atmoszférikus dallamok, időnként igazi DARK-os férfiorgánum. Hiába, no...északi testvéreink mindig is értettek a zenéléshez. Ezekkel a dallamokkal a háttérben aztán lehet bunyózni... Próbáljátok ki...érdekes az eredmény.

5 – Hangulat? Tényleg kell még mondani? Szerintem már a korábbiakból lejött. De tudod mit? Csúcs... Ennél többet nem is lehet elmondani. A CHAOS egy nagyon jól sikerült parti-játék. Leveri az eddigi próbálkozásokat, legyen szó a Shrekről, vagy akár a Fuzion Frenzy-ről. Az eddigi legjobb. Nem csak a külalak miatt...neeeem ááááám...összességében az egész zseniális. Na és az, hogy tényleg arról szól, ami miatt készült... Szórakozás!!! Méghozzá első osztályú... Miért? Még kérded? Kicsit olvasd vissza, amit írtam! Akkor megtudod...



BÖJTÖS GÁBOR
bojtosgabor@freemail.hu

KUNG FU CHAOS

MICROSOFT

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	kiváló

1-4 Játékos
1 mentés 6 blokk

✔ az eddigi legjobb parti-játék minden szemponból
✕ időnként kicsit nehéz és talán(!) lehetne több pálya is

9 pont



Disney Sports Fußball

NE VEDD KOMOLYAN!







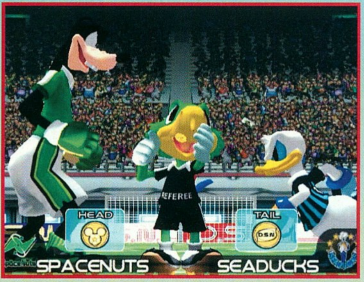
A Konami és a Disney Interactive még tavaly egy közös sportjáték sorozat, vagy talán inkább játékcsalád elkészítésébe fogott, és platformoknak a Nintendo gépeket célozták meg. Japánban már nyár óta élvezheti a nagyközönség, a nálunk csak most landolt Disney Sports Footballt (Japánban All Star Soccer), és ha az információim nem csalnak a szamurájok és roninok országában tavaly több játék is megjelent a témában: hamarosan egy amerikai foci és egy gördeszkás mini-DVD került a boltok polcaira, majd őket követte télen egy kosárlabda, és az aktuális Miki Egeres hódeszkás program. A dolog érdekessége, hogy az említett játékok nem csak Gamecubera készültek el, hanem GBA portok is napvilágot láttak/látnak majd, amik természetesen kommunikálnak a nagytestvérekkel, hogy mindkét gép és játék beszerzése nélkül ne lehessen teljes az életünk. Mondjad, mi van? Hogy a Nintendo marketingesei erősen zsebre dolgoznak? Teljesen egyetértek veled...

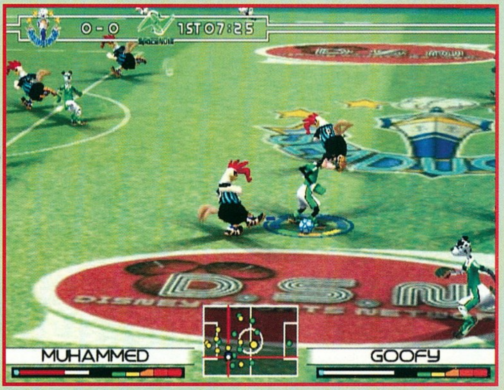
MICKEY VS DONALD VS GOOFY

Az intro kellően fellelkesítő lehet minden tizedik életévét be nem töltött kis emberke számára. Gyönyörű a stadion, a jók csapata küzd a sittes börtöntöltelékek ellen, és persze amikor már minden veszni látszik, Mickey végigcselezi magát a pályán és egy hátrahúzásos kame-hamevel bevágja az időközben felgyulladt labdát. A töltés alatt gyorsan elgondolkoztam, hogy vajon a relatív kevés mesehősből miképp lesz majd relatív sok csapat, ami mondjuk egy kupa, vagy egy bajnokság alapfeltétele szokott lenni. A Disney-s arcok velem ellentétben sokat nem agyalhattak a dolgon, hanem inkább egy huszárvágással megoldották azt, oly módon, hogy az ismertebb mesehősök saját csapatot kaptak, ahol ők a kapitányi posztot töltik be, míg csapattársaik egytől egyig megegyező külsejű játékosok. Van a játékban egyszeri gyors meccs, kupa, és kihívásos kupa is, amiknek egyedül is nekifoghatunk, de nem ezek a játék erősségei, mindenesetre gyakorlásnak kiváló, és azt se felejtsük el, hogy a különféle futballcipőket is csak ezeknek a kupáknak a megnyerésével aktiválhatjuk. A cipőket érdemes gyűjtögetni (összesen negyven eltérő tulajdonságú van a játékban), mert ezekbe a későbbi meccseken belebújtathatjuk kedvenc csapatkapitányunk arany lábait, és jócskán fel is tuningolják azokat. Felgyorsítanak, több varázserőt adnak, a szuperebbnél is szájferebb lövésekre leszünk képesek velük. Ha már megszereztük őket, érdemes egy kicsit variálni velük. A kupák megnyerése után pontokat kapunk is, amit szétoszthatunk a játékosok között, ezzel is erősítve a csapatunkat.

Magát a meccseket – és a játékot – sem lehet igazán komolyan venni, mert több mint megmosolyogtató, amikor kilenc szteroidokkal hizlalt disznó és ugyanennyi nagyra nőtt kakas között, a popsiját az égnek pucsító Donalddal próbáljuk utolérni és szerelni Goofy-t, miközben ő gyerekesen csúfolódó hangok kíséretében ugrálja át a becsúszási kísérleteinket. Az ilyen és ehhez hasonló jelentek végigkísérik a meccseket: egy-egy erősebb labdától kifekszik akár még a saját játékosunk is, és a zöld gyepre leheveredve figyeli a feje felett körözö apró csillagocskákat. A program csak néhány alapvető szabályt ismer (és azt is igen furán alkalmazza, nekem többször fújt be lest bedobásnál is!), úgyhogy ha nagyon meguntuk az ellenfél játékosának brillírozásait, nyugodtan bodicsekkeljük le, vagy még egyszerűbb, ha jól fejen bombázzuk, ez utóbbi kiválóan alkalmas egyébként a góllövésre is, egy nagyobb erejű lövés eleresztése után nem ritka, hogy a labda a kapussal együtt kerül a hálóba. A retorziótól pedig nem kell félnünk, mert két napi játék után sárga lapot elővillanni csak az introban láttam. A szabadrúgások lemodellezésénél is inkább használhattak tekebábúkat, mint valódi focistákat, mert a sorfal hozzájuk hasonlóan dől/esik szanaszét, ha belebikázzuk a labdát. Említettem már a varázserőt, mert ilyen is van a játékban, ezek az extra mozdulatok nagyon látványosak (villám csap a pályába, teleportálhatjuk magunkat stb.) és sok belőlük védhetetlen is, csak előhozni macerás őket. Azért a játék közel sem tökéletes, elég puritán például a grafika is: a látványos stadionokban és a több százezres nézőközönségben is csak a meccsek elején gyönyörködhetünk, utána már úgy helyezkedik el a kamera, hogy maximum a pályák szélén álló hirdetéseket fogod látni, és az árnyékok sincsenek real time-ban kidolgozva, mindenki alá egységpacák kerültek. Az irányítást pedig nagyon meg kell szokni, mert elképesztő lassan reagálnak a játékosok a lenyomott iránygombokra, mindig két ütemmel előbb térjetek ki a védők elől, különben biztos hogy fellöknek vagy szerelnek. Ez a legidegesítőbb egyébként a lövéseknél: már rég a kapu felé húztam a játékost, de a gép ezt nem érzékeli, és srégen ellövi a labdát a pénzverdéhez. A kommentár is elég szegényes szókinccsel rendelkezik, bár minden játékosnak van saját neve, a csapatkapitányokon kívül a többieket csak a mezszáma alapján tudja beazonosítani: „Egyes játékosnál a labda, hetes játékos passzol, négyes játékos készül a bedobáshoz...” – ami elég hervasztó. Szóval az átlagosnál csak épphogy jobb a cucc, valami oknál fogva mégis egész jól elszórakoztam vele, és ha lett volna itthon több kontroller, lett volna, aki be is szállt volna mellém. Valószínű, hogy több hasonló beállítottságú, vagy korú egyén kiváló délutáni szórakozásának a tárgya lesz a Disney Sport Football, de az elvakult Fifa rajongók messze kerüljék el, mert csak a nehézkes irányításra és a gyerekes játékmenetre fognak emlékezni.

Csipi M Lee
csipimlee@576.hu





MARTIN BELESZÓL!

Követendő és jó ötlet a Nintendo részéről, hogy újgenerációs konzoljukra minden korosztály részére igyekeznek minőségi játékokat fejleszteni. Azt hiszem, a DSF esetében Csipi kicsit szigorúbb volt a kelleténél, de mondjuk megértem őt, nem egyszerű egy huszonakárhány éves paceknak egy tizenegynéhány éves emberkéknek való stuffot objektívan tesztelni. Ahol kiskölyök és GC is van a családban, érdemes beszerezni!

DISNEY SPORTS FUTBALL

KONAMI / DISNEY INTERACTIVE

MÁS VERZIÓ: GBA

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1–4 Játékos
15 blokk
gba link

✔ van benne valami
✕ elég egyszerű

6.5 pont

GAME BOY ADVANCE SP ELÕRENDELÉS AZ 576 SHOPOKBAN



ÚJ ELSÕ MEGVILÁGÍTÁSÚ KÉPERNYÕ

ÚJ KOMPAKT MÉRET

TÖLTHETÕ AKKUMULÁTOR

100% GB, GBC, GBA KOMPATIBILIS





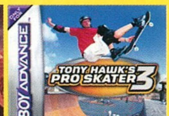



ELÕRENDELÉS ESETÉN A GÉPET **39.999** Ft-ÉRT KAPOD MEG, RÁADÁSUL EGY GBA JÁTÉKOT IS VÁLASZTHATSZ **AJÁNDÉKBA** AZ ALÁBBI HÁROM CÍM KÖZÜL:

(Elõrendelésed bármely 576 Shopban leadhatod!)







ÁRKÁD SZÜLETÉSNAPI AKCIÓ
CSAK MÁRCIUS 20.-ÁN!

6999,- HELYETT	12999,- HELYETT	9999,- HELYETT
4999,-	9999,-	7999,-



PS One kontroller



PS2 Memóriakártya



PS2 kontroller

GAMECUBE LELTÁR



CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX

A Crash sorozatot nagyon szerettem PS-en, és igen profin is nyomtam őket, a CB3-ban például megcsináltam az összes pályaidőt nemcsak aranyra, hanem platinumra is, amivel csak igen kevesen büszkélkedhetnek. Vártam a negyedik részt is, ami egész jó lett, csak a pályák előtti 50 másodperces töltési idő vette el az ember kedvét a játéktól (legalábbis a PS2 verzióban), ennek ellenére ezt is felvittem 106%-ra, amiből kitűnhet, hogy rengeteg rejtett dolog is van a cuccban, érdemes tehát időt fordítani rá. A Gamecube-os változatban szerencsére ezt már sikerült megoldani, néhány másodperc alatt tekeri be a gép a pályákat. Egyébként írhatnám, hogy minden más változatlan maradt a GC-s átiratban, de ez nincs így. Például a víz alatti pályákon kicserélték a fényeket, és néhány főellenség is új külsőt kapott. Különösebben nem is mutatnám be a játékot, mivel elég szégyenletes dolog, ha valaki konzolos létére nem ismeri a sorozatot. A fő hangsúly még most is az ügyes-



ségi részeken van, ami dicséretes sok bugyuta mászkálós program mellett. A GC irányítója nagyszerűen használható a játékban, sokkal jobban, mint a PS2-es analógok, vagy az ormótlan X-es pad. A grafika is némileg szebb, ellenben hiányzik belőle a X-es bunda, viszont van GBA link támogatottság. Egyébként csak a HOZZÁÉRTŐ szemek veszik észre, hogy a 4-ben az új fejlesztőgárdának nem sikerült megtalálni az egészséges egyensúlyt a játékban. Szinte minden második pálya köcsögölős repkedős, gömbös, autós, víz alatti és Coco-t is túl sokszor kell irányítanunk. Ennek ellenére az egyik legjobb ügyességi játék, és végre multiplatform lett belőle, érdemes beruházni, mert remek darab. Valaki próbált már cikket írni róla az 52. számunkban.



MÁS VERZIÓ: PS2, X

8.5 pont



TY THE TAZMANIAN TIGER

A Ty az Electronics Arts az első platformjáték próbálkozása, épp ezért az összes nextgen gépen megjelentették. Főszereplője egy kutyaformájú tazmán tigris, aki sárga, de egy piros bermudában grasszál össze-vissza, amolyan Crash Bandicoot stílusban. A TTTT inkább egy gyűjtögetős mászkálós program, mint ügyességi platformer, bár ebben a játékban is sokat kell ugrálni, ügyeskedni. Valamivel nagyobb szabadságot kapunk, mint a Crash sorozatban, szélesebbek, nagyobbak, szerteágazóbbak a pályák. De azért ne várjunk Mario szintű és komplexitású világokat. A környezet, a szereplők, az ellenfeleink mind-mind a legfiatalabb kontinenst idézik, Ty fegyvere is egy bumeráng, ami voltaképpen egy továbbfejleszthető többfunkciós technoráng. A tizenötfajta bumerángot több mint húszféleképpen hasznosíthatjuk (re-

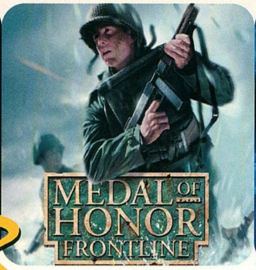


pülhetünk vele, stb.), úgyhogy ha a játékmenetben nincs is, ebben legalább van fantázia. A valamivel kevesebb, mint húsz pályán rengeteg dolgot kell begyűjtenünk, és még főellenségekkel is meg kell verekedni, hogy a végső boss-ig eljussunk. Grafikailag talán a jó szintet üti meg a játék, nem kellemetlen, de sok embernek szerintem a világ, ahol játszódik nem fog bejönni, én mégis azt mondom, hogy sokkal több van benne, mint azt első blikkre gondolnánk. A kamerakezelés és a mozgások kicsit ugyan fura, ettől függetlenül, ha a Crash tetszik, utána megpróbálkozhatsz ezzel is. Az 55. számban találtok egy teljesen használható Xbox-os tesztet.



MÁS VERZIÓ: PS2, X

7 pont



MEDAL OF HONOR FRONTLINE

Talán még Spielberg sem gondolta, hogy mekkora tömeghisztériát okoz majd a Ryannel, főleg ami a játékipart illeti. A Medal of Honor sorozat is szépen kinőtte már magát, és a kezdeti nevetséges PS1-es próbálkozások után, végre értékelhetőbb és jobb játékokat akarnak megvetetni velünk az EA Games-es srácok, a WWII borzalmainak ecsetelésével, bár a jobb jelzőt inkább csak a PC-s változatra használnám. Persze nem akarom én leszólni a játékot, már rögtön az elején, mivel egyedül a Frontline van meg eredetiben PS2-re (thanx to Márti). A MOHF ugye egy FPS, ami a második világháborúban játszódik, sajnos csak a szövetségesek oldaláról élvezhető. A GC verzió sokban különbözik a PS2-estől, például van benne négyes osztott képernyős mód, szebb, meg jobban irányítható, mivel a PS2-es analóg karok mindenre jók, csak FPS-re nem, de semmiben a Xbox-ostól. Ez magában hordozza az X-es legnagyobb hibáját is, azaz, hogy piros füsttel vannak jelölve a feladataink célobjektumai, amik segítségével egy négyéves



gyerek is könnyedén végigjátszhatja a stuffot. Szép is lett volna, ha indián füstjelekkel gyújtogattak volna a partraszállás közben is, csak, hogy néhány idióta amerikai tudja kire nem szabad lőni. Grafikailag és játékmenetben sincs semmi jelentősebb különbség a három verzió között, ugyanolyan homályos ködös a GC verzió is, mint mondjuk a PS2-es. Talán annyit lenne érdemes megemlíteni, hogy szerintem a GC-s kontroller a legalkalmasabb FPS-ekre a három gép közül (a nagy X-es joyokat pl. egyből a kukába dobnám), és az egyik legjobb próbálkozás az FPS stílus konzolokra való átültetésére a Medal of Honor. Ja, és hangulatban sem utolsó... Jó játék, de kihangsúlyoznám, hogy csak KONZOLON állja meg a helyét... Egész kisregény olvashattok a játékról az 51. számsorral jelzett Konzolban.



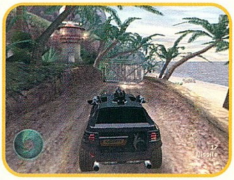
MÁS VERZIÓ:PS2, X

7.5 pont



JAMES BOND 007 - NIGHTFIRE

Kis baráti társaságom hangos nevetéssel konstatálta az általam nagyra becsült Dzson kollégám PS2-es Nightfire cikkét, miszerint a játék szorosan kapcsolódik az új filmhez. Az értékelés is megmosolyogtatott minket, mintha Jon a SNES-ét cserélte volna le egy PS2-re, és egyik ámulatból a másikba esne minden stuff láttán. Szeretem a James Bond-os játékokat (Goldeneye rulz a mai napig is), de a PS2-es NF-et elég gánynak tartottam, nevetséges volt, ahogy a relatív egyszerű grafikánál is állandóan beszaggatott, inkább a PC verzióval játszottam sokat (kerestem is, hol lehetne ezt is 1024x768-be felrakni), meg is lepődtem, hogy egyből egy autós üldözéssel kezdődik a program. A GC-s változat szerencsére már simán fut, bár ettől függetlenül ugyanazt az utat kell bejárnunk Anglia első számú amerikaizálódott kémjével. Nagyon sok minden nem tetszik a játékban, túl plasztikus például a mozgás, mesterkéltek az ellenfeleink. Azt is utálom,



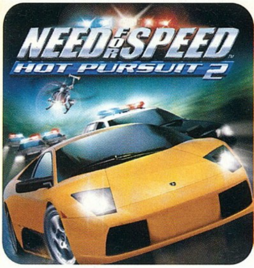
hogy minden percben megszakad valami miatt az akció, és külső kameranézetből láthatjuk a ténykedéseinket. Pozitívum viszont, hogy millió titkos-ügynökös kütyü került a játékba, és hogy a kevés pálya között akad, amit nem belső nézetből elkövetett ámokfutással kell lerendezni, hanem egy kicsit agyalni is kell. Vannak csöcsös csajok is, de ilyet akkor is látok, ha a hálószobám felé veszem az irányt. Ha a véleményemre vagy kíváncsi, rövid a játék, és grafikailag se jobb egy közepesnél. PS2-őn ez biztos tuti, de ha GC-n akarsz kommandózni, inkább a Die Hardos játékot válaszd.

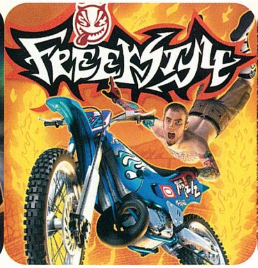
Mélyebbre merülhetsz egy titkos ügynök életében, ha fellapozod a Magyarország legjobb konzolos lapjának (aka 576 Konzol) 56. számát.

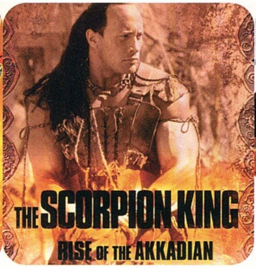


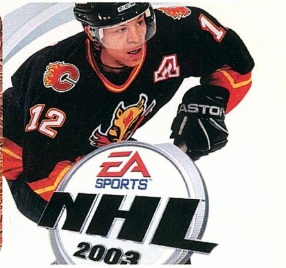
MÁS VERZIÓ: GBA, PS2, X

6.5 pont









NEED FOR SPEED HOT PURSUIT 2

Na, még egy EA-s játék, gondoltam magamban, miközben bedobtam a NFSHP2-őt a gépbe. Mintha GC-re csak EA-s gyerekek adnának ki programokat... A szériának elég nagy múltja van, és még több rajongója is, de SP2 nem nevezhető egy különálló NFS résznek inkább csak a PS-es változat remakeje. Szebbek, hosszabbak és jó szélesek a pályák. Lehet nagyokat manőverezni, van civil forgalom. Jóval több a választható kocsi (majdnem ötven darab található a korongon) és az állandóan keménykedő, idióta rendőrökkel is lehetünk (akik nevetségesen néznek ki, amikor kiszállnak a kocsijukból, hogy letartóztassanak). Az NFS sorozat mindig arról volt híres, hogy megszerezte egy sor elite és exklúzív járgány licencét, és ez most sincs másképp, átlagos magyar ember számára elérhetetlen verdák volánjai mögé ülhetünk, és még a kasznit is meggyűrhetjük valamelyest. A grafika nem túlságosan használja ki a gép



erejét (valószínűleg egy-az-egyben portolták át az X-est vagy a PS2-est verziót), de még így is csigalassúnak tűnik. A barátnőm ebben a pillanatban is nyomja a gázt, de hiába megy 200 felett, valahogy nem jön át a sebesség a képernyőről. Félre ne értsetek: nem szaggat, mint a PS2-es verzió, egyszerűen csak komótos, főleg, ha azt vesszük, hogy egy szimpla árkád jellegű aszfaltolvasztásról van szó. Ennek ellenére, a sok behozható autójával, a rengeteg pályájával, és a számtalan versenymódjával az NFSHP2 jó befektetés, az autóverseny szegény GC-s piacon. Ja és a GC-t már tartották olyan erős gépnek, hogy egy osztott képernyős kétjátékos módot is belerakjanak. Előzőleg az 53. Számban olvashattatok a stuffról.



MÁS VERZIÓ: PS2, X

7.5 pont

FREEKSTYLE

Lassan átkeresztelhetjük a GC leltárt EA leltárra, mert a Freekstyle is egy EA Games-es játék. Jobban mondva az EA Big Air részlegének terméke, akik tudvalevőleg a hagyományos sportsorozatokon túlmutató, mindenféle extrémnek számító sportágba kontárkodnak bele. A Freekstyle egy cross motoros cucc, ami a jövőben játszódik (asszem') és teljesen elrugaszkodik a valóság talajától (de szó szerint ám :) Mindenféle kőkemény szegecselt meg rommá vart fickó és domina kinézetű csaj közül választhatsz, és NAGYON tetszett, ahogy a figurák beugattak nekem. A játénak köze nincs a valódi sporthoz, ez nem csak a fizikán látszik meg, hanem a pályákon is, amik mind egy rideg elgépiesedett világban épülhettek fel. Jó ötlet, hogy a szintek sokszor el is ágazódnak, és ha bevállaljuk a nehezebb részeket, bizony nagyokat rövidíthetünk. Jó gyors a játék és irdatlan nagyokat lehet ugratni, vagy zakózni. Szerintem néha még a dupla szuszpenzor sem mentene meg attól, hogy a golyóinkat úgy köpjük ki, mint a sárga gyerek a



Nagy Durranás 2-ben. Kicsit olyan az egész, mintha motorokkal Wipeoutoznánk, mindenféle kanyarognak a pályák, hogy aztán hatalmas szakadékokon, tüzes karikákon ugrassunk át. Nyerni azért elég nehéz, mert rengeteg idegesítő elem is van a játékban, gondolok itt a paraszt módon megtervezett környezetre. A metál zenét játszó embereket én mondjuk halomba hánynám és a sátán nevében alájuk gyújtanék, de ehhez a játékhoz ez a fajta zene illik. Rövidtávon nyerő a cucc. Az 50. számban bővebben is belekukkantottak a Freekstyle világába. Erről jut eszembe, van egy külföldi sportcsatorna, ahol gyakran látok motorosokat, akik mindenféle akadálypályákon, farönkökön, gumikon, vizeséseken lavíroznak le meg fel úgy, hogy nem tehetik le a lábukat. Ilyen játékot mikor csinál már valaki?



MÁS VERZIÓ: GBA, PS2

7 pont

THE SCORPION KING

Arra már nem nagyon emlékszem, hogy az egyik parti után hogy keveredtünk ki a Pólusba, de ott aludtam végig a Skorpió királyt, hogy aztán egy fél Snickers-szel (mint később kiderült, ezt a mozijegyhez kaptuk bonuszként, mert mindenkinél találtunk maradványokat) a számban ébredjek, amin nagy csomókban gyűlt már az alkohollal vegyítet nyálam. Idővel aztán megnéztem DVD-n is Mathayus, az akkadian bérgyilkos történetét, de túl nagy benyomást nem tett rám így se. Talán majd a játék gondoltam, de tévedtem. Nem mintha csodára számítottam volna, hiszen már találkoztam vele PS2-ön és ott is csak egy szimpla „mögyök aszt ütök" cucc volt és a Gamecube-os is teljesen megegyezik vele. Menni kell a Skorpió Királlyal, aki itt még egy szimpla kis földönfutó barbár, és fogalma sincs, hogy egy nagyon távoli le-



származottja egyszer még híres pankrátor lesz. Agyon kell verni mindenkit vele, esetleg valamilyen fegyverrel a markunkban lekaszabolni. (Ezek után nem is csodálkozom, hogy az említett rokonból bulibunyós lett.) Van mindenféle pálya: falu, meg barlang, meg katakomba, meg főellenség, meg sok egymásra hajazó helyszín. Összességében tehát ugyanaz, mint a Barbarian, vagy a sok hasonszőrű mászkálós-verekedős játék, amit a Fighting Force vagy még inkább a Golden Axe óta sokan szeretnek. Kipróbáltam mindkettőt és GC-s verzió talán szebb, mint a PS2-es. Néhány lyukas garast talán megér... Disszertált már a témából a Bojti az 54. számban.



MÁS VERZIÓ: GBA, PS2

5.5 pont

NHL 2003

Rengeteg különféle NHL sorozat verseng már évek óta a konzoljátékok piacán, valami okból kifolyólag mégis mindig az EA Sports-os korongvadászat vitte el a pálmát a többiek elől. Talán, mert nem ma kezdték az ipart és a hosszú évek alatt ragadt rájuk annyi, hogy sosem szúrják el a következő évi játékukat. Talán, mert az emberek már ezt szokták meg. Egyébként szerény véleményem szerint a NHL sorozat mára már elérte azt a szintet, amikor igazán lényeges dologban már nem lehet rajta fejleszteni, a készítőknek is leginkább csak arra kell odafigyelniük, hogy az évközi átigazolásokat el ne baltázzák. Kicsi utánanéztem a dolognak a neten, és bizony odaát Észak-Amerikában elég nagy a hiszti ez ügyben, igen kényes téma ez az átigazolásos mizéria, és több olyan oldalt is találtam, ahol a játék fanatikusai csak ezek kielemzésével voltak elfoglalva. Szóval a játékban benne van minden (különben már keresztre feszí-



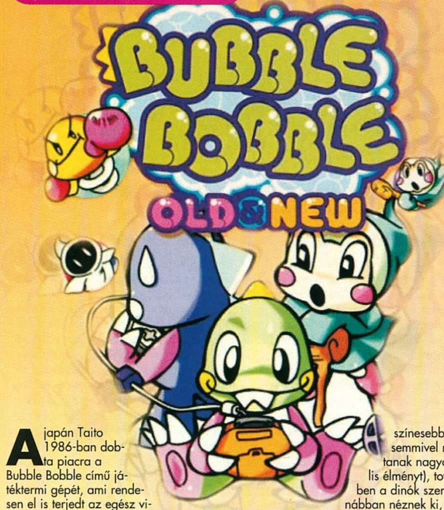
tették volna a készítőket), aminek benne kell lennie: játékosok, csapatok csarnokok és megannyi adat, statisztika, fényképek, sőt még hokis kártyákat és válogatott csapatokat is találhatsz benne. A megjelenítés természetesen csodálatos, élethű, nagyon valódinak tűnnek az árnyékok és a jég is. Csak az élsimítás hibázik néhol, például a játékteret a közönségtől elhatároló palánkon is jól megfigyelhető az effektus hiánya. Az irányítás kézre álló és szerteágazó, csakúgy, mint a játékmódok és a beállítások. A kommentátor korrekt és igen bőbeszédű. Egy fanatikus jégkorok rajongónak a legjobb választás lehet, de az sem jár vele rosszul, aki csak néha egy-egy meccs idejéig teszi be a gépébe a korongot.

Csipi



MÁS VERZIÓ: PS2, X

9 pont



KŐKEMÉNY RETRO

A japán Taito 1986-ban dobta piacra a Bubble Bobble című játéktermi gépét, ami rendesen el is terjedt az egész világon, természetesen nálunk is. Az akkori időkben talán ez a gép volt a legjobb kooperációs, több játékosos anyag, single playerben is ütött, de egy haverral volt igazán verhetetlen. A kirobbanó siker átiratokért kiáltott, így a játék hamarosan portolva lett a nyolcvanas évek szinte minden otthoni gépére is: Apple II-re, Amigára, Atari XL/XE/ST-re, C64-re, MSX-re, NES-re, MS-re, PC-re, ZX Spectrum-ra és minden egyébre (sőt születtek újabb portok is, többek között GBC-re, PS-re és Saturn-ra is), mi a C64 verziót nyüstöltük igazán sokat a haverokkal.

Az anyag első ránézésre nem volt akkora nagy szám, scroll nélküli (ha jól emlékszem az eredeti verziók nem scrolloztak, GBA-n a kisebb képernyő miatt azonban egy nagyon kis scroll is van) képernyők alkottak egy-egy pályát, ráadásul ezek is null grafikásak voltak, egy-két egyszerű tile-ból lett rájuk dobálva pár platform. **(Scrolloztak. Martin)** Ezeken kellett ugrálnunk Bubbal és Bobbal, a két bébidinoszaurusszal, akik felkerekedtek, hogy megmentsék barátnőiket, akik száz szörnyekkel teli pályával lejjebb raboskodtak. A pályákon tehát sok szörny is kolbászolt, el kellett kerülnünk az egészségünkre ártalmas összeütközést velük, és a pályák teljesítéséhez elég rendhagyó módon kellett likvidálnunk őket: végtelenül aranyos dinoszauruszaink buborékokat böfiztek, amikkel ha eltaláltuk az ellent, az egy ideig tehetetlenül a buborékba zárva szálldosott erre-arra. Ekkor már hozzájuk érhettünk, sőt ez is volt a teendőnk, a dinók tüskés bőre kipukkasztotta a buborékokat, és a szörnyek pontokat érő, gyűjtögethető édességekké változtak át (nyalánkságok egyébként véletlenszerűen is jelentek meg ezen kívül). Nagyjából ebben ki is merült a játék, kipróbálva azonban az egyszerűsége ellenére is roppant addiktívnak bizonyult, ha pedig nem egyedül játszottuk, természetesen egymás buborékait is ki tudtuk pukkasztani és egymás édességeit is fel tudtuk falni, így miközben egy ügyért harcoltunk vállvetve, kicsit keresztbe is tehettünk a másik játékosnak a pontokért folyó harcban.





A címben szereplő új GBA verzió is ennyit nyújt és nem többet, újra elhozza nekünk a remek klasszikust. Választhatjuk az eredeti verziót, ami megegyezik grafikailag az arcade verzióval, a fülbemászó zenéje viszont újra lett hangszerelve közepes szinten, emellett választhatjuk az új verziót is, melynek pályái szintén megegyeznek a régivel, csak kicsit színesebbek (de semmivel nem nyújtanak nagyobb vizuális élményt), továbbá ebben a dinók szerintem bénábban néznek ki, és itt a zene egy kicsit még remixelve lett. Természetesen a GBA verzióból sem hiányozhat a multiplayer lehetőség, ami a legnagyobb élményt nyújtja, ketten játszhatunk két kártyáról és egy kártyáról is.

A port tehát korrektül sikerült, bár a felújított változat grafikájával és a zene hangszerelésével nem vagyok túlságosan kibékülve, ahogy az intró és menü grafika is elég gyenge konverzió, mindez persze nem oszt, nem szoroz, a játék igazán remek.

Credo

BUBBLE BOBBLE OLD & NEW

EMPIRE INTERACTIVE

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	elmegy
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-2 Játékos
egy kártyával is, mentés kártyára, link kábel

✔ egyszerű, de bulis játék fülbemászó zenével
✕ a körítés és a felújított verzió lehetne igényesebb

7 pont



J.LO PASIJÁNAK BŐRÉBEN



Egy Fenegyerek (angolul Daredevil) játékot nem is lehetne jobbkor piacra dobni, mint most, amikor a film is fut a mozik műsorán. A Ben Affleck mozit ugyan még nem láttam, mivel e sorokat februárban tolom a szövegszerkesztőbe, a magyar premier pedig ha jól tudom március végén lesz, de a jelenlegi kritikák szerint nem lesz akkora csúcsmozi, mint a Pókember volt. Jó közepes, látványos, de azért felejthető, X-Men stílusú anyagra számítok. Fenegyerek egyébként szintén a legnagyobb képregényíró, Stan Lee fejéből pattant ki a Pókemberhez és X-Menhez hasonlóan, az első füzet 1964 áprilisában jelent meg, tehát a vak ügyvéd is csépeli már a rosszfiúkat jó pár éve. A képregény valószínűleg Magyarországon kevésbé ismert, hiszen Amerikában sem annyira népszerű, mint Stan Lee másik két fent említett alkotása, de a hőssel azért már hazánkban is lehetett találkozni a magyar Pókember néhány oldalán.

A GBA játék, ahogy a legtöbb képregényoldalakról mozivászonra, onnan pedig játékba adaptált termék, egy teljesen tipikus, 8 irányba scrollozó, parallax layeres anyagban materializálódott, mely időnként néhány más felépítésű (de továbbra is azonos motort használó) pályával hígul fel, találkoztam például olyannal, hogy autók tetején kellett jobbra ugrálni. Az anyag grafikája még talán a legkiemelkedőbb, az általam preferált aprólékos pixelmunkát részesítették előnyben a grafikusok, de annak ellenére, hogy technikailag rendben van, mégsem sikerült túl jól, eléggé fantáziátlan, unalmas és repetitív. Nagyjából ugyanez mondható el a zenéről is, tűrhető, korrektül hangszerelt, de teljességgel felejthető. És ezek még a játék erényei voltak, a játékmenet szörnyen unalmas, a pályák nevetségesen rövidek és lineárisak (csak menni kell, ugrálni és gyepálni az ellent), a sztori is közröhej, de talán a legrosszabb dolog a játékban az ellenfelek mesterséges intelligenciája. Az még talán belefér a stílusba, hogy az átlagos ellenfelek totálisan buták, de azért a főnökök fejébe egy kicsit több ész is szorulhatott (programozódhatott) volna. Én végül úgy az ötödik pályán adtam fel, ahol a szexis Elektrával (egy újabb, önálló füzettel rendelkező képregény-hősnő) kellett harcolnom, a hihetetlenül gyenge AI itt már az agyamra ment. Elektra magától soha nem támadott, tehát akár egy napig is dekkolhattam volna a pályán, továbbá hiába csépeltem vagy szurkáltam rengeteget, sőt ezeket még fájdalomüvöltéssel is honorálta, nem igazán akart csökkenni az energiája, ha felugrásból vagy egyéb nem szemtől-szemben támadásból okoztam neki sérülést. Itt aztán elegem is lett az anyagból, egy életre.

A Daredevil játékot tehát senkinek sem ajánlom, abszolút semmi nincs benne, csak a fentihez hasonló hibák, valószínűleg még a legelvakultabb Fenegyerek és Elektra rajongók is csalódnának benne.

Credo



DAREDEVIL

ENCORE SOFTWARE, INC.

MÁS VERZIÓ: PS2

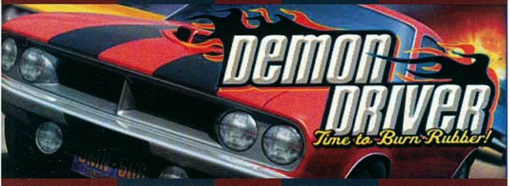
grafika:	közepes
játszhatóság:	siralmas
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	közepes
hangulat:	siralmas

1 Játékos
kódszavas mentés

✔ képregényekből származik
✕ szinte minden

2 pont

AUTÓZÁS A JÓ ÍZLÉS HATÁRÁN





Az angol Ignition Entertainment (a cég eddig ismeretlen volt számomra, gondolom ezzel nem vagyok egyedül) ebben a hónapban nagyon büntetett GBA-n, hiszen a legtöbb anyagot ők adták most ki a platformra, ebben a játékokban ínséges időszakban – szám szerint hatot. Sajnos a mennyiség, ahogy gyakran lenni szokott, magával hozta a gyenge minőséget is.

A Demon Driverben egy tipikus felülnézetes autós játékot ismerhetünk meg, olyasmit, mint a Super Cars, a Death Rally, a Micro Machines vagy éppen a múlt hónapban tesztelt, szerintem GBA-n a stílus eddigi legjobb képviselője, a Karnaaj Rally. Ebben azonban nincs lehetőségünk harcra, csak simán kell rónunk a köröket három rivális autóval együtt (van multiplayer lehetőség is, így nem csak mesterséges intelligencia, hanem haverok ellen is versenyezhetünk). A pályákon pénzt és néhány egyéb apróságot gyűjtögethetünk, például hűtővizet a motor túlhevülése ellen és csavarkulcsot a sérülések javítására. Bár fegyverek nincsenek, az autók azért károsodnak, ha egymással vagy a korláttal ütköznek, a sérülés vizuálisan is ábrázolva van, ahogy egyre több sérülést gyűjtünk be, az autónk sprite-ja is egyre rosszabb képet fest. Összesen nyolc területen versenyezhetünk: Brazíliában, a jeges északon, Amerikában, Kínában, Egyiptomban, Oroszországban, Kenyában és Franciaországban, mindegyik egy-egy grafikai készlet, bár jelentősen nem különböznek sajnos egymástól. Mindegyikhez négy pálya tartozik, így összesen 32 pálya található a játékban, ezek mindegyike játszható a Quick Race-ben egyből, nem kell őket elnyerni, ahogy a legtöbb ilyen jellegű anyagban. Versenyek előtt négy autótípus közül választhatunk (mindenkinek ugyanolyan lesz, mehetünk például Forma-1-es autóval vagy terepjáróval is) és vásárolhatunk is különféle dolgokat az összegyűjtött és elnyert pénzből, ahogy sok hasonló játékban is. Grafikailag még valamennyire elmenne a játék, egyszerű, de viszonylag kellemes, még ha nem is hasonlítható a Karnaaj Rally-hoz, a zenéje viszont már szörnyű, alig érdemel jobbat a siralmas osztályzatnál. Ezeknél azonban nagyobb problémák is akadnak, először is úgy vettem ki, időnként, ha nem is túlságosan, de már érzékelhetően lelassul a játék, ha a négy autó egyszerre van a képernyőn, másodszor, az ütközéskezelés az ilyen jellegű játékok közül itt a legszörnyűbb. Ha két autó egymáshoz ér, szinte mindig összeragadnak hosszú időre, hiába rángatjuk az iránygombokat, nyomogatjuk az A-t és B-t, 10-15 másodperces fennakadások vannak ilyenkor, és van, hogy mind a négy autó összeragad. Ugyanígy a korláthoz is nagyon könnyű hosszú időre beragadni, ami nem csak tetemes időveszteséget okoz az ellenfelekkel szemben, de nagyon le is rongálja a járgányunkat.

A Demon Driver tehát erősen kerülendő, helyette inkább a Karnaaj Rally javallott.

Credo



DEMON DRIVER

IGNITION ENTERTAINMENT LIMITED

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	elmegy
hangulat:	elmegy

1-4 Játékos
kódszavas mentés, link kábel

✔ átlagos lenne...
× ...ha nem lenne bugos

2.5 pont







Nem nevezhetem magam valami nagy Digimon szakértőnek, összesen pár percet láttam a rajzfilmből, mindenesetre ebből és a netes infókból nagyon úgy tűnik számomra, hogy a Bandai és a Toei Animation egyszerűen (és pofátlanul) lemásolta az egész Pokémon üzletet és nagyon apró változtatásokkal (itt más szörnyek vannak és Pokéball helyett digitális formában vannak tárolva) hasonló produktumokat kezdett el gyártani: rajzfilmeket, kártyákat, videojátékokat, egyebeket, ráadásul mindezt jogi következmények nélkül. Még a Digimon (Digital Monsters) cím is hasonlatos lett a Pokémon-hoz, mindez engem a Rebook és Adidos márkanevek alatt forgalmazott kínai hamisítványokra (a kicsit megváltoztatott név valószínűleg kevésbé támadható a bíróságon) emlékeztet. Gondolom ez a termék ennek ellenére is kitermelte a maga párszáz millió dollárját, de valószínűleg a Digimon cirkusz mégsem ér a Pokémon hisztéria nyomába, hiszen a Digimon mégiscsak – mondjuk ki – Pokémon-pótlék, azon gyermekemberek pedig, akik fogékonyak a témára, már rég letették voksukat a Nintendo szörnyikéi mellett, sőt többségük valószínűleg már ki is ábrándult a tutujgatnivaló apróságokból.

Nagy meglepetés ért, amikor kipróbáltam ezt a Digimon játékot, ugyanis itt is egy Pokémon klónra, egy szörnynevelgetéssel és harcoltatással fűszerezett RPG-re számítottam, ez azonban teljesen más, egy egyszerűbb arcade anyag. Alapvetően verekedős játéknak lehetne nevezni, de eme stílusmegnevezésből ma már mindenki Street Fighter és Mortal Kombat szerűségre asszociál, ez pedig azért kicsit más. Mindenesetre itt is adott egy kisebb, scrollozó aréna, kábé két-három képernyő kiterjedésű minden irányba, ez meg van tömve platformokkal, amiken ugrálnunk kell (vannak még ugratók, lassítók, futószalagok, jég és egyéb érdekes dolgok), és itt kell kerülgetnünk, dobálnunk és ütlegelnünk az ellenséges szörnyikét. Ha sikerül megcsapnunk, egy vagy több bogyót potyogtat el, ami fizikailag korrekten végigpattog a pályán, és csak akkor kerül regisztrálásra a találatunk, ha ezt fel is szedjük (mielőtt eltűnik, vagy a tulajdonosa visszaszerzi), az győz, aki többet gyűjt be. A küzdelmek természetesen időre mennek, és az ellenfelünk mellett időnként lábatlankodnak kisebb szörnyek is a pályákon, melyek szintén sérülést okozhatnak nekünk, továbbá leverésük után különféle extrákat hagynak hátra. A legérdekesebb dolog akkor következik be, ha elkapjuk az időnként pálya felett repkedő fehér füles állatot, ekkor ugyanis rövid időre átváltozunk egy sokkal méretesebb és erősebb szörnnyé, és az ellenfelünknek lesz nemulass.

Megmondom őszintén, kissé előítéletesen ugrottam neki a játéknak, első ránézésre túl primitívnek tűnt a játékmenet, de aztán pont ez ragadott magával leginkább, a viszonylagos egyszerűsége ellenére is. A Digimon tehát egy egyedi verekedős játék, erős retro hangulatot áraszt magából, és szerintem elég bulis, ráadásul két játékosos módban még nem is próbáltam, pedig úgy még ennél is jobb lehet.

Credo

A POKÉMON-PÓTLÉK



DIGIMON BATTLE SPIRIT

BANDAI

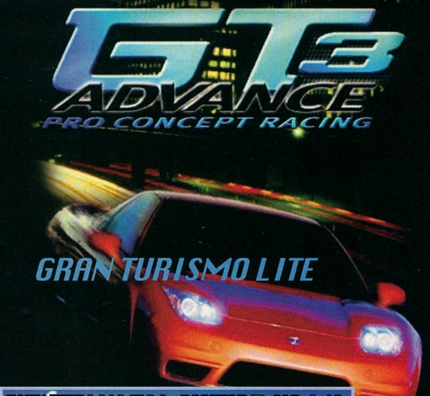
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	jó
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1-2 Játékos
mentés kártyára, link kábel

✔ viszonylag egyedi, kissé gyermeteg, de elég addiktív retro szellemű játék
× a zene a soundchip gb-s részét használja csak, a gba-s 8 bites digitális csatornákat nem

8 pont



GRAN TURISMO LITE



A gyenge GT Advance sorozat valamiért meglepő módon mégis elég népszerű lehet, vagy legalábbis behozhatja a befektetett tőkét, ugyanis már nyugaton is a harmadik rész jelent meg belőle a napokban. (Azt még jobban megérteném, ha csak Japánban tolnák ennyire, persze az is elképzelhető, hogy jól fogy az anyag Nippon földjén, éppen ezért próbálják a kiadók a nyugati játékosok torkán is lenyomni eme igénytelen játéksorozat újabb és újabb folytatásait.) A GT Advance: Championship Racing és a GT Advance 2: Rally Racing után tehát itt a nyakunkon a GT Advance 3: Pro Concept Racing is. A játékmotor, ahogy elnézem semmit sem változott az előző részek óta, az újítás új autókban és pályákban merül ki, nem tekinthető tehát többnek, mint egy kiegészítő lemeznek, no persze GBA-n az ilyen dolgok piacra dobását a technológia nem teszi lehetővé.

Természetesen bizonyára sokan vannak olyanok is, akik még nem hallottak erről a sorozatról, tehát lássuk, miről is van szó. A GT Advance játékok Mario Kart szerű Mode 7 motorral futnak, tehát egy térben bedöntött sík lapon kell versenyeznünk. A legtöbb ilyen jellegű játékkal ellentétben itt valódi autókkal rójuk a köröket, nem nagyfejű, gokartban ülő, rajzolt figurákkal, ebből következően nincsenek a pályákon ugratók, egyéb jópofaságok, és a felvehető tárgyakat, fegyvereket is nélkülöznünk kell, ez a sorozat inkább szimulátor látszatát próbálja kelteni. Nagyon sok hasonlóság van a GT Advance-ek és a legendás PS/PS2 játéksorozat, a Gran Turismo között is, a legtöbb ötlet kétségtelenül onnan van másolva. Itt is rengeteg olyan márkás japán autó választható, ami a Gran Turismo-ban is szerepelt (persze a kártya szűkössége és talán a licencre félretett pénz mennyisége akkora járműparkot itt mégsem tesz lehetővé), itt is jogosítványokat kell szereznünk a különféle futamokhoz, itt is szerelgethetjük kicsit az autónkat, és a versenyek utáni rengeteg mozgó és rögzített kameranézetből érdekesen összevágott replay is nagyon a Gran Turismo-t idézi. Természetesen több játékmód közül is választhatunk, van két játékos mód, van hagyományos verseny, van gyakorlás, van gyors verseny, van idő elleni verseny, sőt egy farolás kombókat számoló aljátékot is kipróbálhatunk (ahogy a legtöbb japán játékban, itt is nagy szükség van a farolásra a kanyarokban).

Sajnos, ahogy az értékelőben is látható, a fejlesztőknek mindezt nem sikerült túl igényesen összehozniuk, bár a játék irányítása, fizikája és a rivális sofőrök mesterséges intelligenciája jónak mondható, grafikára (szinte mindig csak a sík terep látható, nagy ritkán tűnik csak fel egy-két sprite fa vagy tábla az út szélén) és zenére az anyag véleményem szerint szinte minden ilyen jellegű játéknál gyengébb. A szinte szót is csak azért használtam, mert ugye ott vannak a játék elődei, no meg a legelső megjelent GBA játék, a mai szemmel már élvezhetetlen F-Zero Advance.

Credo



GT 3 ADVANCE PCR

THQ INC.

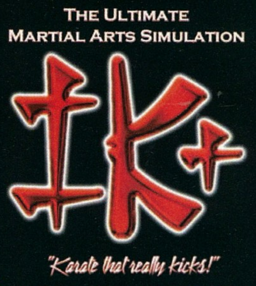
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	siralmas
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	siralmas
hangulat:	elmegy

1–2 Játékos
mentés kártyára, link kábel

✔ korrekt irányítás és mesterséges intelligencia
× minősíthetetlen művészi megvalósítás

2 pont



A JÓ ÖREG JOYSTICKSZAGGATÓ



Szerintem Archer Maclean 1986-os International Karate című karatés (tehát ebben még nem voltak különleges speciális támadások, varázslatok) játékát nyugodtan tekinthetjük az 1985-ös The Way of the Exploding Fist mellett minden Street Fighter és Mortal Kombat legjelentősebb ősének. A haverokkal rengeteget nyomattuk a gámát C64-en anno (volt persze Amigára és sok más gépre is), aztán egy évvel később be is futott a folytatás, az IK+ (International Karate Plus), ami a címből ítélve nyilván nem teljes második résznek, csak amolyan másfelediknek volt szánva, ennek ellenére rengeteg újítást tartalmazott, többek között új, animált háttereket, új mozdulatokat, remixelt zenét és kettő helyett három küzdőfelet.

Természetesen mivel rengeteg egykori 2D-s sikerjátékot írnak át GBA-ra, az IK sorozat átirata sem váratott sokáig magára, még 2001-ben jött ki az International Karate Advanced, melyet az eredeti játék időközben System 3-ról Studio 3-ra átnevezett kiadója forgalmazott, és egy kisebb, angol, volt C64-es fejlesztőcsapat készített. Azzal a verzióval nem voltam messzemenően megelégedve (a GBC-s International Karate lényegesen jobb volt, persze nem meglepő, hiszen azt a nagy Rowlands fivérek fejlesztették), bár a játékmenet jó volt, a hangulat is idézte az egykori anyagot, a zenék kevésbé voltak jól hangszerelve és a háttérgrafika pedig gyengén konvertált digitalizált fényképekből állt (valószínűleg képeslapok lettek felhasználva). Az a verzió egyébként nem csak az eredeti játék átdolgozott remake-je volt, de egyben IK+ elemeket is tartalmazott, például abban is már három küzdőfél volt. Valószínűleg az alkotó, Archer Maclean sem lehetett elégedett az átirattal, talán pont az ő nyomására vásárolta meg az Ignition Entertainment a játék jogait, melynek leányvállalata, Maclean Awesome Developments nevű cége hozta össze ezt az IK+ portot.

A cég természetesen elég jó munkát végzett, az IK+ GBA verziója megszólalásig olyan (játékmenetre, irányításra, zenére, hangszerelésre, grafikára, mindenre), mint az eredeti játék 16 bites (Amiga, Atari ST) verziói, így ez még jobban alkalmas a nosztalgiázásra, mint az előző GBA játék. Sajnos az eredetihez való nagy hűség egy kicsit az anyag kárára is válik, az eredeti irányítása nagyon kényelmetlen volt (nem volt igazán intuitív, kézre álló, nem a tűzgomb volt az alapvető támadógomb), ez itt is jelen van, annak ellenére is, hogy az előző GBA és GBC-s verziókban ez a probléma orvosolva volt, továbbá a grafika is olyan kevés színt használ, mint az egykori 16 bites gépeken.

A három emlegetett GameBoy átirat közül tehát ez a leghűségesebb az eredetihez, aki nosztalgiázni szeretne, annak ez ajánlott, mintha csak egy Amiga emulátor futna a kis gépen, ugyanakkor ennek is megvannak a hibái, mint az előző GBA-s átiratnak, a kettőből kellene összegyúrni a tökéletes elegyet. Összességében nem rossz ez a verzió sem, de nekem még mindig a GBC-s jön be a legjobban.

Credo



IK+

IGNITION ENTERTAINMENT LIMITED

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	közepes

1–2 Játékos
link kábel

✔ tökéletes átirat a legapróbb részletekig
× kevés szín, kényelmetlen irányítás

7 pont



TENYERES-TALPAS BARÁTUNK ISMÉT ITT VAN

Szegény Rayman srácnak van baja, mert hiányzik a lába, karja s nyaka. De ennek ellenére mégsem csügged ő, hisz eme játékban bátor, daliás hős. Izé, bocs a kínrímekért, gondoltam, ha már ez így eszembe ötlött – mindenki megnyugvására: nem vágyom költői babérokra –, meg is osztom minden olvasóval, bár talán nem kéne, hehe. Tehát a francia Uborka Szoftver újfent begyújtotta a rakétákat, és a legismertebb karakterével, Raymannel ismét piacra dobott egy-egy játékot szinte minden aktuális gépre. Természetesen a Rayman 3 GBA verziója a technológiai korlátok miatt 2D-s, és lényegesen különbözik a PS2, XB és GC platformokra kijött 3D-s anyagtól, történetben és alapvető jellegben (mindegyik platformer) ennek ellenére természetesen a rokoni kapcsolat továbbra is fennáll. A GBA-sok számára is régi ismerős már Rayman, a legelső, rengeteg gépre megjelent 2D-s epizódot portolták már erre a platformra is Rayman Advance név alatt, a második rész kimaradt (ami viszont GBC-re volt átírva), most pedig itt a harmadik fő epizód.



Alapvetően ez a rész nem különbözik sokban az első epizódtól, de ez nem akkora baj, ahogy az amerikai szólás is tartja: nyerő csapaton ne változtass. Tehát itt is egy több parallax layerrel rendelkező, nyolc irányba scrollozó platformjátékban kell nyomulnunk érdekes hősünkkel, kalandjainkat pedig most is sok extra pályaelem teszi színessé, most is lehet futónövényeken mászni, liánokon függeszkedni, vízinövényeken liftezni le, fel és oldalra, ugratóról nagyobbat ugrani és a sor még hosszan folytatható. Ahogy az elődökben és a legtöbb platformjátékban, itt is sok dolgot gyűjtögethetünk, többségük nem kötelező, de jótékony hatással lehet az egészségünkre, pontszámunkra és egyebekre, vannak szétverhető ládák (ha jól sejtem kis lényeket szabadítunk ki belőlük, bár ez ebben a játékban nincs vizuálisan ábrázolva), vannak aranyszínű, zöld, fehér és vörös golyók és még egyéb érdekességek is, így a profibbaknak nagyobb kihívás a játék. A pályák kezdetben nagyon könnyűek, a kezdők is könnyen belerázódnak, nagyon jól, fokozatosan nehezednek a feladatok, és mellesleg – ahogy a Raymanekben megszokhattuk – menet közben kapunk új mozdulatokat, amiket a megszerzés után már folyamatosan kamatoztatnunk is kell.

A játék érdekessége még (és ez növeli tovább a játékidőt is), hogy az aljátékait akár négyen is játszhatjuk link kábelen keresztül, akár egy kártyáról is, sőt támogatja még a GameCube link kábelt is, így rengeteg további extrához juthatunk, a GC-s Rayman 3-ból többek között 10 speciális pályát és egy végső küldetést is letölthetünk. A Rayman 3 átlagon felüli platformer GBA-n, ugyanakkor mégsem egy forradalmi darab, sok újdonságot szerintem nem nyújt az előző részhez képest, emiatt mégsem kapott olyan igazán magas pontokat az értékelőben.

Credo



RAYMAN 3

UBI SOFT

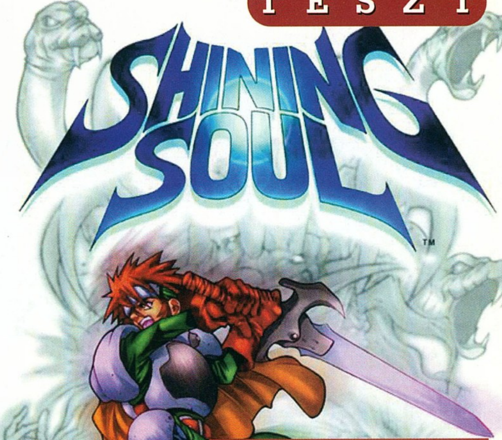
MÁS VERZIÓ: GC, PS2, X

grafika:	kiváló
játszhatóság:	jó
szavatosság:	jó
zene / hang:	kiváló
hangulat:	jó

1–4 Játékos
egy kártyával is, mentés kártyára, link kábel

✔ gyönyörű grafika, jó rajzfilmes zene, frankó gameplay
× kevés igazi újdonság

8 pont



A Sega Shining című RPG sorozata elég nagy múltra tekint vissza, az első rész, a Shining in the Darkness 1991 elején jelent meg Mega Drivera, ezt 13 folytatás követte, a címeket ilyen rövid cikkben felsorolni sem nagyon lehet, volt rengeteg Mega Drive, Mega CD, Game Gear és Saturn epizód, sőt néhányuk megjelent később PC-re és Dreamcastra is. A Shining Force előtt ezer évvel játszódó GBA-s Shining Soul már a 14-edik rész, az első, amiben a sorozat mögött álló Takahashi fivérek egyáltalán nem vettek részt, ezt egy külső cég, a Salamander Factory fejlesztette. Ez a nagyobb rajongók szerint nem is tett jót a játéknak, először is, mert a történet sok helyen hibásan illeszkedik az eredeti játékok sztorijába, másodszor, mert szerintük ezt leszámítva is minden téren ez a leggyengébb Shining epizód.



ÚJABB IGÉNYTELEN TUCATERPÉGÉ

Én, mivel nem játszottam még egy Shining játékkal sem, összehasonlítási alap nélkül tudom csak górcső alá venni a Shining Soult. A játék története gyerekes és nevetségesen primitív, olyan, aminél még programozók is jobbakat írtak a nyolcvanas évek elején: a Sötét Sárkány felperzselte a földeket, az istenek elküldték a Ragyogó Harcosokat, hogy megrendszabályozzák az óriáshüllőt és csatlósait, ezek egyikével kalandozhatunk szinglipléjer módban, multiban pedig akár mind a néggyel, nosza, rajta. A játékmenettel is hasonló gondok vannak, a Shining Soul ugyanis egy eléggé átlagos, realtime harcos (a legtöbb Shining körökre osztott volt), ötlethiányban szenvedő, izometrikus, Diablo szerű hentelő játék, ami a régebbi hagyományokat pontosan követi, de semmi újítást nem tesz le az asztalra, ergo eléggé unalmas. Sőt, mindezt még a művészi megvalósítás sem próbálja ellensúlyozni, a zene idegesítő, gyengébb az átlagnál, a grafika is csak nagy jóindulattal (hiszen a Golden Sun 1-2-vel vagy a napokban Japánban megjelent Final Fantasy Tactics Advance-szel abszolút nem hasonlítható össze) üti meg a közepes szintet. A kalandoknak négy fajjal/osztállyal vághatunk neki, harcossal, íjásszal, dragonute-tal (aprósárkány?) és mágussal, és ahogy a Diablo-ban is, itt is sok tárgy karakterspecifikus, amit nem tudunk használni, azt átadhatjuk multiban a haverunknak (állítólag multiplayer-ben is csak ez a lehetőség használható ki jobban), vagy eladhatjuk a boltban. Normál módban 8 zónát járhatunk be, természetesen mindegyik több pályára oszlik, és ahogy a szokás tartja, vannak főnökök is (jó pár újrafelhasználva korábbi Shining játékokból), megnyerés után pedig egy kicsit fejlesztett, advanced módban újra nekiugorhatunk az anyagnak, ha addig nem sikerült végérvényesen megunnunk.

A Shining Soul tehát egy átlagos színvonalat messze alulról súroló hekkenszless, szerintem nem érdemes erőltetni, és még az elvakultabb rajongók is ugyanerre a megállapításra jutottak. Talán a Shining Soul II, ami állítólag a nyáron jelenik meg, jobb lesz.

Credo



SHINING SOUL

INFOGRAMES / SEGA

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	elmegy
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	elmegy
hangulat:	elmegy

1–4 Játékos
mentés kártyára, link kábel

✔ állítólag rövid
× gyenge, unalmas, tárgymenüben is sérülünk

2.5 pont

A HÓNAP BUKÁSA



VISSZATÉRÉS A JÁTÉKTERMEK HŐSKORÁBA



A Williams 1980-as Defender című játéktermi játéka egyszerű volt, de akkoriban nem is voltak még bonyolult anyagok. Ugyanakkor nem volt rossz buli, két irányba repülhettünk szabadon egy kis űrhajóval és le kellett lövöldöznünk az ellenfeleket – alighanem ez a gép volt minden scrollos shoot'em up játék őse. A game-ben segítségünkre volt egy kis radar is, továbbá a Földet megszálló idegenekkel való összeütközés elkerülése mellett arra is ügyelnünk kellett, hogy az UFO-k a földön mászkáló embereket se rabolhassák el. Ezzel gyakorlatilag le is írtam mindent a játékról, de akármilyen primitív is volt, azért elég sok pénzérmét (úgy rémlik akkoriban kétforintossal mentek a gépek) dobáltam a gépbe, ahogy rengetegen a világon, hiszen a – most tessék megkapaszkodni – több mint egymilliárd dolláros bevételével a Defendert a Pac-Man mellett minden idők legtöbbet kaszáló videojátékaként tartják számon.



A Dropzone-t ma szintén egy régi klasszikusnak tekintik a nosztalgiázni vágyók, annak ellenére is, hogy ordított róla, hogy csak egy Defender klón volt. Ezt a játékot a legendás fejlesztő, az International Karate sorozat mögött is álló Archer Maclean készítette 1984-ben Atari 800-ra és Commodore 64-re (és később más gépekre is), ez volt egyébként a legelső játéka, amiből az első Ferrari-ját is vette. Ebben az egyszínű vektorgrafikát már felváltotta egy rajzolt talaj, az apró űrhajónk helyett egy jet-pack-es fazont irányíthattunk, a játékmenet pedig annyival bővült ki, hogy az embereket fel is kellett vennünk egyesével, és a bázisra leszállítanunk, akárcsak a Choplifter-ben.

A játék már korábban is volt portolva Nintendo gépekre, volt GameBoy Coloros Dropzone és Super Nintendo-s Super Dropzone is. Maclean cége, az Awesome Developments most ez utóbbit írta át GameBoy Advance-re is az anyavállalatának, az Ignition Entertainmentnek, ez a GBA verzió egyébként teljesen azonos a felújított SNES verzióval, a grafika is egy az egyben onnan lett újrafelhasználva. Sajnos a vizuális kivitelezés ma már nem igazán állja meg a helyét, jóindulattal is csak közepes osztályzatot érdemel, a zene pedig még ennél is gagyibb, ugyanakkor nem árasztanak annyira retro hangulatot sem magukból (hiszen ne feledjük, ez egy felújított remake), hogy az egyszerűséget értékelni lehetne, a Defender például nálam most is nagyon nyerő arcade emulátor alatt. A játékmenettel nincs különösebb baj, itt már a retro hangulat sem hibázik, el lehet vele lövöldözni önfeledten fél órát, egy órát, ugyanakkor hosszabb távú szórakozást már a jellegéből adódóan sem nyújt, hiszen az eredeti Defender is játékterembe volt tervezve, kábé addig kötötte le az embert, amíg el nem fogyott egy teli zseb aprópénz, és ez sajnos erre a játékra is abszolút mértékben áll.

Credo

SUPER DROPZONE

IGNITION ENTERTAINMENT LIMITED
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	közepes
szavatosság:	elmegy
zene / hang:	elmegy
hangulat:	közepes

1-4 Játékos
kódszavas mentés

✓ jó retro hangulat
× hamar megunható, nincs hiscore mentés

5 pont



Felvehető fegyverből szerencsére akad pár a pályákon, ez még valamennyire pozitívum, az alap lövedékünk és rakétánk duplázható és triplázható, van még olyan extra lövedék is, ami a négy átlós irányba megy szét, továbbá olyan is, ami folyamatosan tűz alatt tartja az előttünk levő területet, sőt van egy brutális méretű lézer is. A játékban 24 pályát kell teljesítenünk, ezek hármas csoportokba vannak osztva, minden első végén egy alfőnökkel kell végeznünk, minden második egy ellenségek nélküli szűk kanyonban való repülés és minden harmadik végén van egy mogorvább főnök is.

Martin rá is kérdezett, hogy ez nem egy amatőr játék-e véletlenül, de sajnos ez még rengeteg hobbijátéknál is gyengébb. Nem fér a fejembe, hogy ezt a Nintendo többlépcsős minőségellenőrzési rendszere hogy engedhette át, talán meg volt bundázva, mindenesetre a mellékelt ábra szerint átment. A Strike Force Hydra tehát nyugodtan szerepelhetne a szótárban a bukás címszó alatt, szigorúan elkerülendő.

Credo

Egy Strike Force Hydra kaliberű anyag rendes körülmények között nem kerülne be az újságba, de mivel a novemberi Invader óta nem írtunk ilyen jellegű GBA játékról, és ebben a hónapban igazán vérszegény volt a gépen a játékfelhozatal, mégis beválasztottam a havi pakkba, ha másért nem, hát elrettentő példának. Ez egyébként egy klasszikus, felfele scrollozó (és lehet kicsit oldalra is scrollozni, így szélesebb is a játéktér a képernyőnél) lövöldözős játék, vagy ahogy a többség gyakorta emlegeti: shoot'em up.

Mivel az ilyen jellegű anyagok viszonylag limitált játékmenettel és taktikázási lehetőséggel bírnak, főleg reflexjátékok, ezeknél mindig is nagyobb hangsúly került a kivitelezés grafikai és zenei minőségére, és a demoprogramozók is a lövöldözős játékokban élhették ki leginkább magukat, vonultathatták fel a legnagyobb effekt-kavalkádot. Ilyesmit azonban ebben a produktumban senki ne keressen, ez sajnos nem egy Ikaruga, hanem egy hihetetlenül ronda, igénytelen játék, hosszú idő óta a leggyengébb, amit láttam, pedig elég sok shoot'em up megfordult már a kezeim között, mivel felettébb nagy rajongója vagyok a stílnek.



A zene minősíthetetlen, hamis, szörnyű, ráadásul ST hangszeres (ez főleg a régi Amigásoknak mond valamit, de mindenki sejtheti, hogy nem jót jelent) prüntyögés, ami már a nyolcvanas években is gáz volt. Ford Fairlane barátunk azt mondaná erre, hogy „a macska is muzikálisabban vernyákol d*gás közben". A grafika szintúgy nem értékelhető, főleg a nagy, végtelen, de nem animáló vizet láthatjuk szerteszét, ugyanis egy légpárnás járgányt kormányozunk. Kétoldalt van nagyon kevés part is, de inkább ne lenne, az is igénytelen. Grafikai készletből négy darab jelenik meg a játékban, hat pályánként változik tehát e primitív táj jellege, és vele együtt az idegőrlő zeneutánzat is. A legtöbb ellenfél sincs animálva (a légelhárító lövegek igen, az ágyújukkal követnek minket, ez a legnagyobb dolog a játékban, hehe), ráadásul a sprite-ok és menü grafikák nemcsak eszméletlenül rondák, de még gyenge technikával is vannak konvertálva.

STRIKE FORCE HYDRA

IGNITION ENTERTAINMENT LIMITED
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	siralmas
játszhatóság:	siralmas
szavatosság:	siralmas
zene / hang:	siralmas
hangulat:	siralmas

1 Játékos

✓ viccelsz?
× minden téren szörnyű, és még hiscore vagy rendes pontszámlálás sincs

1 pont



FÉKTELEN SZÁGULDOZÁS FRANKHONBAN – ISMÉT

TAXI 3

Épp jelen sorok írásakor indult meg a hazai mozikban a Taxi 3 vetítése (én még nem néztem meg, így a film ismerete nélkül írok a róla készült játékról), ami bizonyára kellemes, lájtos szórakozást ígér egyedi, csak a francia filmesekre jellemző lazasággal és humorral fűszerezve, akárcsak a sorozat előző két filmje. Erre garancia az, hogy a főbb szerepekben ezúttal is Samy Naceri ökörködik, továbbá a bombázó Emma Sjöberg és Marion Cotillard domborít, sőt a rendezői székben is megmaradt a második részt és a frankó Wasabi-t jegyző Gérard Krawczyk, az egész mögött pedig szokás szerint Luc Besson apu atyáskodott.

Ahogy az előző részek esetében, most is természetesen több platformra készült a filmből játékadaptáció, PS2-re és a jó öreg GBC-re is a jelen cikk tárgyát képező GBA verzió mellett. A GBA-s Taxi 3 is már 3D motort kapott, alapjában véve elég tűrhetőt, már ez a tény is a platform legjobb autós játékai közé repíti, technológia terén mindenképp. A világ, melyben száguldozunk (ameddig eljutottam, végig ugyanabban a francia városban taxiztam, de később bizonyára más városokba és talán vidékre is eljutunk) teljesen 3D-s, a házak affine textúrázottak, és nem csak egy sík falat alkotnak, mint néhány hasonló játékban, hanem mindenhol kiugrók és beugrók vannak, a háztömbök jól elkülönülnek a térben. Vannak emellett alagutak, ugratók és olajfoltok is, maga az úttest pedig flatfillezett vektorokkal van telefestve, a gazdag útfestés pedig szerintem nagyon sokat ad a játékhoz, sőt még az útpadkák is korrektül kiugranak a térbe. A többi dolog, úgy, mint a lámpaoszlopok, táblák és autók természetesen 2D-sek, de a járművek azért így is nagyon ügyesen vannak megjelenítve, ha elhúzunk egy járgány mellett, nem végig hátulról látjuk, mint a legtöbb ilyen játékban, hanem az oldala helyesen ránk fordul, ahogy megelőzzük. A játékban az a célunk, hogy eljussunk A-ból B-be, anélkül, hogy lejárna az időnk vagy kifogyna a benzinünk. Mindig akadnak köztes célok, checkpointok is, melyeknél szintén meg kell állnunk, és tankolásra is megállhatunk a benzinkutaknál, ez azonban nagyon sok időbe telik, igazán ki kell centiznünk, hogy mennyit akarunk tankolni. A száguldás mellett a játék a tájékozódó készségünket is igénybe veszi, csak a pályák előtt nézhetjük meg a térképet, a játékban fejből kell tájékozódnunk az elágazásoknál, szerencsére kezdetben a térkép kicsi, az elágazások száma pedig alacsony, fokozatosan nehezedik a feladat. Vannak persze hibák is, a sprite-ok térrendezése a többi 3D-s GBA autós játékhoz hasonlóan itt sem jó, az autók átlátszanak az őket takaró falakon, emellett, bár minden téren kellemes a Taxi 3, jó pörgős a zenéje is, valahogy mégis elég hamar megunható, legalábbis az én véleményem szerint. Természetesen nem állítom, hogy a többség is közepesen monotonnak fogja találni a játékmenetet, egy próbát azért mindenképp megér.

Credo





TAXI 3

UBI SOFT

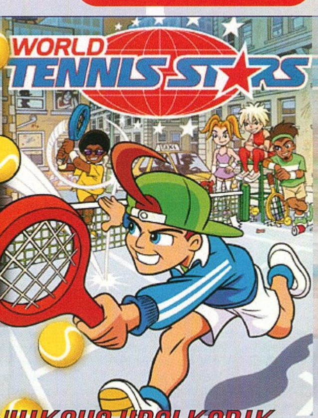
MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	jó
játszhatóság:	jó
szavatosság:	közepes
zene / hang:	jó
hangulat:	jó

1 Játékos
kódszavas mentés

✔ erős 3d engine, kellemes összkép
× szerintem viszonylag hamar megunható

7.5 pont



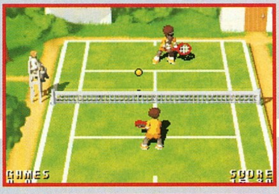
ANNA KURNYIKOVA URALKODIK, DE SAJNOS NEM EBBEN A JÁTÉKBAN

Nem vagyok egy nagy sportrajongó, sőt még a TV, számítógép vagy konzolgép előtt sem vagyok az, viszonylag kevés sportág tudja felkelteni nagyritkán az érdeklődésemet, ezek közé tartozik a tenisz is, amit mondjuk élőben még soha nem játszottam, de évente előfordul, hogy egy egész meccset végignézek a képdobozban, interaktív elektronikus formában pedig egyszer egy egész nyárra beszippantott a teniszvilág. Ez az ominózus eset mondjuk elég régen történt, talán 1993 nyara volt az, amikor az Amigás Smash volt a baráti körünkben az abszolút sztár, szerintem sem előtte, sem azóta (beleértve a csillogó-villogó, gigászi polycount-os 3D-s anyagokat) nem készült annál játszhatóbb és jobban eltalált teniszjáték, pedig állítólag az Blitz Basic-ben íródott.



Az Ignition Entertainment World Tennis Stars-a nem emlékeztet ugyan a Smash-re, és nem is annyira jó, de GBA-n mindenképp a jobb teniszjátékok közé tartozik. Legalábbis szerintem játszhatóságban és mesterséges intelligenciában maga mögé utasítja a platform összes nagy és drága licencből minőségi grafikával készített ilyen jellegű játékát, pedig ez nem kis szó, volt több WTA, Roland Garros, Droopy és Andre Agassi licenccel is megtámogatott anyag, hogy a sok kevésbé nagy nevű játékot ne is említsem. Én mindegyiket kipróbáltam, és egyik mesterséges intelligenciájával sem voltam elégedett. Igaz ugyan, hogy nem vagyok nagyon edzésben videojáték teniszben, de az, hogy a legjobb eredményem e játékok többségében egy árva pont volt meccsenként easy fokozatban, nem csak az én bénaságomra (és minden kezdő játékoséra) mutat rá, hanem arra is, hogy nem eléggé emberi a mesterséges intelligencia, nincs nagyon felkészítve a hibázásra, túl tökéletesen reagál minden helyzetre, amivel a játékot frissen megvásárolt gémer képtelen állni a versenyt. És pont ez az, amiben a World Tennis Stars jó, easy fokozatban legyőzhető, legalábbis annak látszik, bár még nem sikerült meccset nyernem így sem, nem alázott meg olyan mértékben a gép, hogy elvette volna a kedvemet, több megnyert settel a hátam mögött érzem, hogy pár óra gyakorlással akár még mérkőzést is nyerhetek. A művészi kivitelezést már nem tudom annyira dicsérni, mint a játékmenetet és mesterséges intelligenciát, mind a grafika, mind a zene átlagos, felejthető, ezeken a területeken a GBA teniszjátékok között ez az anyag nem igazán üt labdába. Csalóka a cím is, hiszen a World Tennis Stars-ból valószínűleg mindenki arra következtet, hogy a legnagyobb teniszcsillagok bőrébe bújhat, lehet Agassi, Moya, Hingis, bármelyik Williams lány vagy legalább olyan híres (igaz a világranglista közelébe sem szagoló) teniszező, mint a bombázó Kurnyikova. Erről azonban szó sincs, nyilván a kis cég nem tudta megfizetni a nagy neveket, így be kell érnünk hat renderelt fantáziajátékossal: Vikkivel, Su-val, Naomival, Danny-vel, Jimmel és Karl-lal. A gyengébb művészi kivitelezés és a nagy nevek hiánya ellenére ez mégis egy kiváló teniszjáték, ajánlom mindenkinek, aki valamennyire is kedveli a sportot, jól áll rá a "ronda, de finom" szlogen.

Credo



WORLD TENNIS STARS

IGNITION ENTERTAINMENT LIMITED

MÁS VERZIÓ: JELENLEG NINCS

grafika:	közepes
játszhatóság:	kiváló
szavatosság:	kiváló
zene / hang:	közepes
hangulat:	jó

1-2 Játékos

✔ a legjobb gba-s tenisz, jól belőtt mesterséges intelligenciával
× felejthető, közepes művészi kivitelezés

8.5 pont

Csevegő

Sok volt a meló ezzel a márciusi számmal. Tökre elfáradtam. Mint az őszi légy – ez tehát a hírhedt a tavaszi fáradtság... :D
Levél az jött dögivel, ráadásul jó kis levelek. Úgy láccik' mindenki tollat és papírt kapott ajándékba az év elején. Email is jött gazdagon, meg maradt is az elmúlt 3 hónapból is pár tucat, úgyhogy most azokra koncentrálok. Bocs levelesek, ti picit csúsztok... Ahogy látom, KG, azaz Kapás Gabi megint beletúrt az irományotokba... :P
(Remélem mindenki megkapta az „előfizetéses" ajándékát. Ha nem, nem csüggedni: még megjöhet; most is feladtam vagy tíz DVD-t – tessék cseszteni a postás bácsit...)

Helló 576 Konzol Team! Nagyra becsült Tibi tesztelőhöz fordulok segítségért a 46. Konzolban tesztelt GBC Lufia játékkal kapcsolatban. Hogyan lehet a Tower of Death-ban a Gades nevű fő bosst legyőzni és, hogy lehetünk (szintén ugyan itt) 9 harcossal? Uccsó kérdés: Van-e másik része a Lufia játénak? Agócs László Jászladány
(Laciúr, a Tibi már fényévek óta nincs nálunk, söt, már a GBC-nkbe is beleszáradt az elem – sajnos. Ha jól emlékszem, Lufia 2 SNES-re van, de ez annyira biztos csak, mint a kóbor kutya vacsorája... Gondolom ez a levél sem mai gyerek. Martin)

Helló Gábor! M. Béla vagyok olvasom az 576 Konzolban hogy kellene neked egy pár játék zenéje. Én a Hitman 2, Enclave, Halo, játékok zenéjét tudom feltudom venni magnó kazira „szuper minőségben" vagy videokazettára. Tisztelettel M. Béla Ui: Van még Splinter Cell; Silent Hill 2; Dead to Rights; Amped; ezeknek a játékoknak a zenéivel még szolgálhatok. 06-70 283-92-59 Különben király az újság!
(Ha Gábor, akkor Böjtös. Ugye? Szerintem Bojti hívni fog, ha kell neki a cucc! Martin)

Helló tisztelt 576 Team. Gondolom nem újdonság de én az egyik legnagyobb rajongótok vagyok, már a kezdetek óta, 576 FOREVER! Na de most térjünk a lényegre, pár szívességet szeretnék kérni tőletek többek közt Veres Mikitől. Kreisz P. Valkó
(Hosszú lett volna itt felsorolni azt a sok RPG-vel kapcsolatos kérdést. Írj egy levelet Veres Mikinek címezve, vagy egy emailt, válaszolni fog rá! Ezt egyébként bárki megteheti, akinek bármiféle „szakmai" kérdése van tesztelőinkhez. Martin)

Helló 576 Konzol Team! Végre nekem is van XBOX-om. Ezzel kapcsolatban lenne néhány kérdésem:
- Mik a feltételei a net kapcsolatnak az XBOX-on?

(Rövidesen – következő számunkban – kimerítő útmutatót adunk az Xbox Live használatához! Martin)
- Feltétlenül kell távirányító DVD filmek lejátszásához?

(DVD-Kit kell a DVD lejátszáshoz, ami magában foglalja a távirányítót is. Martin)
- Mikor jelenik meg a Kameo? (Ne azt válaszoljátok, hogy: „Mér', megjelenik? Martin")

(Mér'... :) A Microsoft „TBA" jelzővel illeti a Kameo megjelenését, azaz „Majd ha bejelentik". Martin)
Ezek lettek volna a kérdések, most jöjjenek az ötletek:
- Maradjatok ilyenek!

(Igyexünk... Martin ;)
- Az nem baj, ha növelitek az oldalak számát!

(Fogjuk! Rövidesen Révai Lexikon leszünk! Martin)
Ezek lettek volna az ötletek, most már csak egy kérdésem maradt: hol maradt az „erősen cenzúramentes címlap" (BMX XXX)? Válaszaitokat és véleményeiteket előre is köszönöm. Nikházy Ákos, Buapest
(Öööööö, azt a címlapot elvitte a cica. Martin)

Áve 576 Console! Üdvözöllek Martin! Csatlakozva a 2003. novemberi *(De gyorsan átálltál – hiába, fiatalság... – KG)* Csevegő „Hónap levele" témájához, vagyishogy a szerzőjéhez; Tylerhez én is a Csevegőről szeretnék beszélni. Régebben szerettem olvasni a Csevit (és szinte mindenfajta levrovot, de ezt most hagyjuk), mert akkortájt még nem volt ritka eset, hogy elmosolyodtam, elgondolkoztam 1-2 levél tartalmán, mert egyszerűen sokkal jobb levelek érkeztek hozzátok. Régen, mint most. *(Böjti, ismerős? – KG)* Persze-persze mindig voltak sz*r levelek, de ami mostanra maradt, rengeteg buta, rosszindulatú levél, amiben a tiszteletteljes író azt képzeli magáról, hogy ő tojta a cserebogarakat. (Tisztelet a kivételnek!) Most nem szeretnék példákat hozni, mert nem ez a lényeg, de az viszont lényeges, hogy az ilyen levelek özönlenek a Csevibe és nagyon lehúzzák a hangulatot! Ez szerintem baj, mert ezért kezd ellaposodni, egyhangúvá válni és nem Martin vagy a fiúk miatt. Már egyszerűen Csipi (Ó a nagy istenség, az utánozhatatlan Csipi) sem elég arra, hogy rendbe tegye a hangulatot. *(Hívd ide Cicerót! Itt elnémul a nagy Ciceró! :)) – KG)* Én azt javasolnám, hogy minden hónap végén Martin feldobna egy, a konzolos körünket igen mélyen érintő témát, amivel kapcsolatba kéne írni a következő havi Cseviben. Tudom-tudom, hogy mindennek van pro és kontra vonulata is, és azzal is tisztában vagyok gyakran fogják a Csevit egy chatroomhoz hasonlítani, de így valami keretet kapnának a dolgok, és így talán könnyebben lehetne szortírozni a rovatba kerülő leveleket. Remélem használható ötletet sikerült elétek tárni, és remélem nem leszek közröhej tárgya a szerkesztőség körében. Aki meg leírja a „konzolháború" szót, nos annak kalács. *(Aka kuka) – KG)* Köszi a lehetőséget javaslatom közléséhez, még ha nem is kerülök be a Csevibe. Karasz Ádám alias T800, Debrecen
(Oké, felőlem mehet. Mire minden levélre válaszolok, talán eszembe jut egy jó téma, amihez mindenki hozzászólhat! Martin)


Giotto – Judás csókja

Helló Martin! Az újság még mindig f*sza, de most másért írok. Nehezedre esett volna megnézni a három borítótervet és a legjobbat kiválasztani? Itt most a Castlevaniásra gondolok, mert az valami vadállat lett...volna...csak az a volna ne lett volna.
(Megnéztem és kiválasztottam a SZERINTEM legjobbat. Martin ;)
Ilyen már úgyis volt már párszor... Moh, Mohf, Rainbow 6...nah mind1, ezen ne vesszünk össze, vagy mégis?! :-) Legalább ne raktad volna be a másik két tervet. Most ezen fogok rágódni addig, amíg a novemberi szám ki nem jön az extra meglepetésekkel.
(Örülj neki, hogy minden hónapban bebizonyítjuk: a legjobbak vagyunk borító szinten (is), söt HAROMSZOROSAN a legjobbak! Martin)
Amúgy kösz, hogy beraktál a Csevibe, még ha kicsit késett is, a véleményem nem sokat változott. Hiányzik a Retro rovat...hol van? Na csőváz! FLES, Budapest
(Mondom én, hogy pöttyet megcsúsztam az emailekkel, úgy 5 hónapot? Bocs. Most már van RETRO, lehet örülni! Martin)

Tisztelt Martin és a többiek. Ez már nem az első levelem hozzátok, és gondolom nem is az utolsó, pedig választ még nem nagyon kaptam.
(Biztos azért, mert nem kérdezel semmit, csak mesélsz, azt viszont igen hosszan. Szívesen olvasom, a nagy részét le is közlöm, de mi a fenét válaszoljak? Martin)
Az utóbbi időben nagyon rá vagyok izgulva az Xbox-ra. Eredetileg úgy terveztem, hogy mindegyik konzolom meglesz (PS2,és GC is), de aztán arra ébredtem egy keserű reggelen, hogy bilibe lóg a kezem. Örülök, ha az Xbox összejön talán még karácsony előtt. Főleg, hogy túl sok lóvém nem nagyon marad, mivel most ősszel fogok a 22 éves fejemmel házasodni. De a mennyasszonyom (és egyben a leendő feleségem) legalább egy kisangyal lesz, gyönyörű, cuki és szereti a videojátékokat.
(Gratulálok, gratulálok! Akkor neked már minden megvan a boldogsághoz. Véleményem szerint korai 22 évesen házasodni, de én mondjuk elég nehéz eset vagyok és egyedi elképzeléseim vannak a párkapcsolatokról... Martin)

(Ennél a pontnál megnyomtam valamit a kacska kezemmel, erre kajak elugrott a Word-ből minden kezelősáv. Épp megütött volna guta, kezdtem volna üvöltve lerúgni a gépet, sírva vergődni a földön, amikor átjött Dracoo a szerkesztőség „online" részlegéből és kb. két kattintással renoválta a dolgot. Úgyhogy újra tudok „vastag" betűvel írni. Nem vagyok egy Word-zseni, na! Danke Dracoo! Martin ;)

Na jó, visszatérve az Xbox-hoz, van egy-két problémám vele. Először is, hogy be kell látnom, a legtöbb program (kb. másfélszer több) még mindig PS2-re jön ki. Egyébként a Project Gotham miért lett így lepontozva? Azt tudom, hogy egy szimpla folytatás, de hát a Metropolis Street Racer király volt nem?
(Az volt, Dreamcaston. Az X pár évvel később jött ki, talán azért nem kéne közel egy az egyben „átnyomni" a folytatásokat, nem? Martin)
A GT3-ban még új pályákat sem írtak nagyon, az mégsem lett lepontozva emiatt.
(Ehe, ehe. Azé' a GT3 „KICSIT" ütősebb fejlődést mutat a GT2-höz képest, mint a Gotham a MSR-hez viszonyítva... Martin)
Jelenleg PS-em van (az ágy alatt), bár most elő-veszem, mert úgy döntöttem, hogy beszerzem a Resident Evilt (a klasszikust) és végigviszem. Rájöttem, hogy nekem a kedvenc program(sorozat)om a Resident Evil. És lehet, hogy emiatt képes leszek majd 1 vagy 2 év múlva Gamecube-ot venni, csak azért a pár szuper Residentért, talán még meg is éri. Ezzel búcsúznék is, sziasztok további jó munkát. Egyetemi adjunktus professzor Raj Krisztián
(Na. Leveled agyon lett vágva, de EGYETLEN kérdést sem leltem benne. Tényleg nehéz így válaszolni, Krisztián barátom! Martin ;)

Helló 576 TEAM! Nagyon jó az újság! Ám nekem mégis van egy problémám vele... Az egyik számban (azt hiszem még a tavalyiban) bemutattátok a Summoner nevezetű PS2-es játékot. A cikk írója (Dzson) egy nagyon jó játéknak mutatta be. (9 pontot kapott.) Ennek hatására megvettem a játékot... Betettem a gépbe és mit láttam? Pocsék grafikát, zenét nem is halottam sem hangokat, kivéve Joseph nyögéseit, még az ellenség sem ad ki hangokat. A hangulat pedig pocsék nincs benne semmi izgalom! Joseph fél óráig üt egy szörnyet és mi csak azt nézzük néha pedig gyógyítunk. És kérdem én, hogy kaphatott ez kilenc pontot?
(Dzson, te ÁTOK, hogy a p*ába kaphatott a Summoner 9 pontot? Tessék megmagyarázni az olvasóknak. Martin :)**
Ezzel én csak arra akartam célozni, hogy egyesek sokkal figyelmetlenebbül pontoznak! Vegyük csak Veres Mikit őnála egy játéknak alaposnak, szinte tökéletesnek kell lennie, hogy 9 pontot kapjon. Szerintem ami Veres Mikinél 5 pont az Dzsonnál 10 pont. Így szerintem nem mindenki pontoz megfelelően, mert Dzsonnál a legrosszabb játékok is valami szupernek tűnik, Veres Mikinél viszont egy játék nagyon is elveszhet, szigorú pontozása miatt. Azért írok csak most mert az októberi számban a Summoner 2-ről írt Dzson. Ismét 9 pontot kapott. Az a kérdés: Ez a kilenc pont valójában 5 vagy annál kevesebb? És ha mindenki másképp pontoz, hogy jöjjek rá melyek a jó játékok? Ricsi
(Vonj le Dzson minden pontszámából 1.5-öt. Igen.... Kb. úgy jó lesz.... Egyébként, nem pontoz mindenki másképp. Szerintem a lehetőségekhez képest elég egységes a banda... Martin :)

Sziasztok. Két hónapja vásárlom az újságotokat, ugyanis korábban PC-s gamerként megmosolyogtam a konzolok világát, ill. ismerőseim PS2-esét.
(Mindannyian hibázunk. De a hibák azért vannak, hogy orvosoljuk őket! Martin)
Az X piacra lépésével azonban minden megváltozott, ez a doboz ugyanis azt a minőséget hozza, amit egy 1.5+ GHz-hoz szokott emberfia elvár, természetesen a PC gyengeségei nélkül (ledőlés, folyamatos fejlesztés stb.). Be is újítottam egyet a masinából és bizony nagyon jól tettem. Gratulálok az újsághoz, nagyon informatív és olvasmányos. Örülök a novemberi szám jelentős Xbox tesztmennyiség növekedésének az előző számhoz képest. Csak így tovább, üdv nuke
(Isten hozott a Mátrixban, nuke! Meggyógyultál! Martin ;)

Hi Martin! Ez már megint egy olyan levél lesz ami csak ismét arra késztetné az embereket, hogy ne olvassanak Csevegőt, tehát ne rakd be!

(„Ne rakd be” = olaj a tűzre. Ezeket MINDIG berakom... Martin ;)

Az 55. csevegő hónap levelét végig se olvastam. Már megint egy elkeseredett kifakadás, már baromira elegem van belőle. Ettől csak unalmasabb lesz az egész. Emlékszem még valamelyik régebbi számra amiben egy KonzolPoweres bagázs olyan szöveget lenyomott a Csevibe, hogy padlót fogtam a röhögéstől. Általában dicsérő leveleket kaptok, hogy az újság egyre jobb meg minden, na most gondoltam nem lenne rossz egy kis fikázás is. Szerintem az újság színvonala romlik! Egészen pontosan amióta a BP végleg elment.

(Nem érzem így. Másik sem érzik így. Mindegy. BP? Most beszéltem vele. Jó gyerek. Talán egyszer még visszatér! Csinálhatná mondjuk a DVD-nket... Martin)

Lehet, hogy a V.Z. nagy f*sz volt, de ettől függetlenül baromi jól írt.

(Ja. Ez tény. De a f*szok nem ebbe az újságba valók... Martin :)

Amikor elkezdtem venni az újságot még nem volt Csipi, de amikor oda került bejött a stílusa, nagy arc. Veres Miki szerencsére még mindig viszi a prímet, remélem ő még nem szándékozik elhagyni a magazint.

(Nem úgy néz ki. Azt hiszem a Miki teljesen lojális hozzám/hozzánk. Egyébként nekem nem szokásom senkit sem elküldeni, főleg nem a jó embereimet. Martin)

Ezek az új arcok egyszerűen nem olyan jók, nincs stílusuk! Még a Böjtösben sem találok semmi eredetit. Habár mások nem így látják.

(Sok idő eltelt már azóta, hogy ezt a levelet elküldted. Mind belerázódtak már. A Bojti meg egyenesen szuper! Ez a mostani DMC2 tesztje is nagyon üt. Martin)

Persze így se vagytok rosszak. Nem ti tehetek róla, hogy a játékgyártók „mindent a realisztikára, semmit a hangulatra” alapon gyártják újabban a játékaikat. Ezért szeretem a régi játékokat! Hát nem pont azért ül le az ember játszani, hogy elfeledhesse a valóságot, erre a játékgyártók vissza akarnak rakni! Köszi és üzenem, hogy bekaphatják. A PS2-re is volt vagy három játék ami bejött, a GTA3 maga a csúcs, van hangulata! A FFVII óta nem találkoztam ilyen hangulatos játékkal és a Klonoa 2 is f*sza volt. Ezért éljen a retro! Pedig én még mai gyereknek számítok a másfél évtizedemmel, de hogy olyan játékokkal mint a '90-s évek közepe felé máig nem játszottam az 100, igaz akkor még kisgyerek fejjel, de akkor is! Hát Martin ha végig bírtad olvasni a nyálverésemet akkor kösz, ha meg nem megértem, ritka hosszú és unalmas volt. Mindenesetre ez már kikívánkozott. További jó melót és remélem egyszer a konzol olyan lesz, mint régen. Csövi. Haakon

(Olyan nem lesz, mint régen. Egyre jobb lesz, sőt, sokkal jobb. Gondolom, ezt te is látod. Sok ezer olvasó látja így! Martin)

Re Konzol Team! Ez a levél csak Martinak szól! Van egy történetem rólad! :)) Képzeld éppen kerestem a 40.000 Ft-ot a Konzol előfizetésére... Nem volt meg....gondolkoztam és rájöttem, hogy te vihetted el! Mivel te most 30 vagy és mindjárt itt a nyugdíj és jól jönne a tőlem lopott pénz! :)

(32 múltam januárban és tényleg én vittem el. Lebuktam. Bocs. De azért kösz, hogy nem dobtál fel! Martin :)

Lenne pár kérdésem!

1 – Ha csinálok egy játékot és felteszem valahova és ti letöltitek írtok róla kritikát és beteszitek az újságba?

(Természetesen. De mocskos keményen kritizáljuk majd! Martin)

2 – Te szerinted milyen lesz a PS3? És DC2? Hallottam róluk pár pletykát és a képek is valahol fent vannak.

(Az egyik fekete, a másik talán sárga. Várj, ha a képek is ott vannak valahol, miért tőlem kérded, hogy milyenek lesznek? Martin)

3 – Felvennél (VIRTUÁLIS)tesztelőnek?

(Már fel is vagy véve! Martin)

4 – Nem küldenétek mailbe stábfotót vagy legalább a csapatról aki összerakja a dolgokat, tudod a Reniről...?

(A Rencit tessék békén hagyni, ő az enyém! Martin ;)

5 – Teszerinted is meg vagy zsarolva Csipivel? Mert ha kidobod nem lesznek olyan stílusú tesztek és kevesebb vevő is lenne... DE biztos utálod a Csipit, de ki nem?

(Te fiam, ezeket a sztorikat hol hallottad? Mert érdekesek, nem mondom... Csipikét, a drágát én nem utálom, mert amikor rosszalkodik, a térdemre szoktam fektetni és elverem a popsiját. Olyankor hangosan szokott sírdogálni. Így kvittek vagyunk. Martin)

6 – Mivolt életetek legjobb játéka! Ha lehet minden PS-es tesztelő írja le! :)

(Mindenkinek más volt, de voltak olyan játékok is, amit mindenki szeretett. Például a Final Fantasy VIII. Martin)

7 – Martin miért írsz ilyen KEVÉS tesztet? Te vagy a LEGJOBB! A KONZOLOK ÚRA! A GÓRÉ! És pont te írsz a legkevesebbet! Pedig te vagy a legfrankóbb!!

(Mivel ketten csináljuk az oldalakat a Rencivel, tervezzük és tördeljük őket, javítom a cikkeket, rendezem a sorokat, kevés időm marad játszani, még inkább tesztelni. De a dicséretet nagyon kösz! Martin)

8 – GyZ-nek üzenem: a N64 él még, mi? A 1 poligon/óránkénti masina! :) Vmi hozzáfűznivaló?

(Gondolom ezt az „érdi” GyZ-nek üzented. Nem tudom mi van vele, rég írt már nekünk. GyZ, hol vagy? Martin)

Ennyi lenne majd írok. Nagy megtiszteltetés lenne ha betennétek a Csevibe (20. levelem írom :)

Byez! Specter/Gospel. Nitrous Specter Oxide GAIA Galactica AnalogMan Bass Gospel Deluxe

(Huszadik levél? Akkor a jubileumi alkalomból beraklak! Nnnnna. Bent is vagy. Martin :)

Csákány Martincsóka! Nos érted épp otthon sasolom a Bloodraynet és betoppan haver a new Konzollal én meg érted nyomom neki, hogy mi az a kib***ott banán a borítón. B*szki mér nem tudtatok 1 Raynet vagy 1 Auto Modellistát betenni? Na mindegy biztos valami nyomós oka lehetett.

(Konkrétan a banán nyomott. Ott. Martin :D

Most ugyebár mind3 konzol istenszerű. Ezért a haverokkal eldöntöttük hogy lesz mind3. Már van 2db PS2 meg 1db GC és most veszünk egy Xboxot. Istenszerű lesssssszzzzz. Martin asszem neked kellet régen Sega. Én tudok neked szerválni SEGA MEGADRIVE II-t kb. 30 játékkal. Pl.: Sonic összes; Flashback; James Pond 3; EJim 1-2; stb...ha érdekel értesíts mailen. A Lap Isten veletek együtt. Hű olvasótok. Freddy Krueger from Elm Street.

(Ezer kösz Freddy, de nemrég kaptam MD-t az egyik kedves olvasótól. Azt a hülye piros csíkos pulóveredet lecserélhetnéd már. Martin)

Hai Konzol Team! Péntek van, hazatértem a melóból, PC bekapcs, XP beboot és ACTION. Soha nem gondoltam volna, hogy egyszer írni fogok Nektek (NAGYON ritkán írok), de ma valami furcsa van a levegőben (Anya sütit süt), és ez a levél a Csevibe készül, remélem oda is ér. Képkeretező vagyok, és mint ilyen, gyakran van üresjárat a napi 8 óra munka közben. Ezért is ÉGI ÁLDÁS számomra a jó kis lapotok, apropó nem lehetne hetente megjelenni ugyanígy 80 oldalon? :)

(De! Martin ;)

Ma reggel a Kossuth téren az újságosnál megláttam januári Konzolt, és boldog voltam, hogy ma is színes lesz a napom! Kifizet, belelapoz, és valóban jó napom lett. A Commodore-os idők óta a lappal vagyok, kisebb megszakításokkal, de valaha Atarival kezdtem, mondhatni ősjátékos vagyok, úgyhogy a Kilobyte-ot is veszem, meg a Konzolt is. Egy évvel ezelőtt pontosan lapotok hatására vettem egy PS2-őt, és nagyon nem bántam meg, mert nagyon sok örömömet lelem benne, akárcsak az újságban havonta. És szinte minden hónapban ott lebeg a „véres” KONZOLWAR felirat a Csevi rovat felett.

(Vazzeg, én nem látom azt a feliratot! HOL találtad meg? Martin)

Egy hónappal ezelőtt még hittem, hogy a PS2 királyabb az Xbox-nál, de aztán vettem egy BOX-ot is, és azt kell mondanom, hogy ugyanúgy szeretem mindkettőt, mert szenzációs gépek ezek! Teljesen el is hanyagoltam a PC-met miattuk, nem CS-zek (pedig az is nagy móka), nem stratégiázok...ha játék, csak konzolon. Szóval a konzolwar fehér galambjaként szeretnék a Csevibe repülni, mert MINDKÉT GÉP BRUTÁLISAN JÓ! És abban is biztos vagyok, hogy a GC-ről is ez lenne a véleményem, de annyira már nem vagyok elvetemült, hogy azt is vegyek.:)

(Na, paloma blanca, berepültél, csak nehogy letojj minket onnan fentről – mert akkor jön a Red Bull effektus... Martin ;)

No jól van Konzolos arcok, megyek, mert mar sikítoznak a kontrollerek, hogy játszani kéne, és azt addig kell, míg haza nem ér a párom.;) Tényleg, Ti hogyan oldjátok meg, hogy az asszonyaitok ne üvöltsenek meg, ha egy óránál többet játszotok? Kérem a javaslatokat...:) Iván „Balagee” Balázs, hungarian lakos, Budapestről

(1 – Abszolút nincs csaj. 2 – Abszolút nincs konzol. 3 – Nincs otthon csaj. 4 – Nincs otthon konzol. 5 – Nincs otthon egyszerre csaj és konzol. 6 – Meg van nevelve a csaj. Martin :)

Hi Martin és kedves 576-team! Hatalmas öröm fogott el amikor belelapoztam a januári számba.

Benne voltam a Csevegőben! De nekem valahogy nem sikerül egy rendes levelet se küldenem. Na nem ezért írok megint hanem mert van három kérdésem.

1 – Mikor jelenik meg Magyarországon végre a Robotech PS2-re? Azóta sem tudtam beszerezni.

(Már kapható, többek között az 576 Shopokban is. Martin)

2 – Ez Liquidnek szól: marad a Cool-túra és te írod? Isten áldjon téged Liquid! Ezért leszoktam arról a szerves ürülék szóról. Csak miattad! (Ez nem is kérdés. Na sebaj.)

(Marad és ő írja, természetesen. Martin)

3 – Néha a PS2 nem akarja lejátszani a CD-ket és azt írja ki , hogy disc read error. Ez miért lehet? Előre is köszönöm a válaszodat. Az újság szuper csak így tovább! És lehet, hogy megkéstem de boldog új évet kívánok mindannyitoknak. Czifra László alias Mach

(Talán koszos, vagy kopott a fej. Érdemes lenne egy szervizben próbálkozni, mielőtt komolyabb baj történik! Ha a CD „írott”, akkor meg valószínűleg rossz alapanyagra, vagy túl gyorsan van írva. Martin)

Hali! Végre-végre-végre! Erre vártam már mióta, egy igazi játékteszt, egy láthatóan élvezettel, játékszeretettel írt cikk, ami nélkülözi a sablondumákat! Egyszerűen nem tudom letenni a Primal tesztjét, délután kivettem a havi adag konzolt a levélszekrényből (mert jó útra tértem és előfizettem), és izgatottan téptem fel, a fórumokon már írtad, hogy jó a játék, de érdekelt a teszt, a SZUBJEKTÍV vélemény, ahogy Te látod. Csak reméltem, hogy olyan írás születik, mint régebben, mint annó az 576-okban, amit nem 1x olvasott el az ember, hanem sokszor, és átbeszélte a haverjaival. Én nem akarom bántani a többi tesztert, de valahogy nem mindig jön össze nekik a dolog, a játékok is sablonosak, de a cikkek is sokszor azok, sajnos. Régen olvastam tőled, sokáig kimaradtam a „konzolvilágból”, de pár hónapja visszatértem, és sok Martin tesztet akarok, engem nem a kódok érdekelnek, nem az elérhető extrák, hanem az élmény, hogy tudjak dönteni, mit érdemes beszerezni, és mit nem! Lehet, hogy kicsit elragadtattam magam, akkor sorry, de nagyon élveztem a cikket, SOK ilyet még! Üdv: kopa

(Nyalábollak kopa. Kösz. Riszpekt! Megígérem, hogy ha jönnek a Primalhez hasonló brutálisan kiemelkedő játékok, olyanok, melyektől beindul a fantáziám és bizseregni kezdenek az ujjaim, megint nekiugrom a tesztelésnek. Martin :)

Szevasztok! El kell hogy mondjam hogy az újság és a csapat nagyon jó. A januári (2003) számmal kapcsolatban annyit hogy marha jó lett. Egy lábtörés, két bordarepedés és egy kis agyrázkódással hozzájutottam a laphoz.

(Egész OLCSÓN megúsztad! Martin :)

A tesztelések tök jók és azok a nagyon nagy dumák meg a hülyeségek amit mondani szoktatok, hát halálra szoktam magam röhögni. Most is a jobb Balesetin fekszek egy édes kis nővérrel.

(Mi is, mi is nővérkéket akarunk! Martin)

Egyszóval szerintem az újság majdnem hibátlan. Ez a majdnem hibátlan a játékokra vonatkozik. Ahogy nézem a játékokat nagyon kevés jó stuffot adnak ki. De azok a jó gamek tényleg nagyon jók. Hát mert az igazság a pénzről szól, semmi másról.

(Mint minden. Majdnem minden, egészen pontosan. Mert ami nem a pénzről, az a szexről szól. Persze néha a szex is a pénzről szól, vagy a pénz a szexről... Na, ebbe szépen belementem. Martin :)

Itt van például a Resident sorozatot, újra kiadják GC-re! MIÉRT? Mert a kisgyerekeknek minden új. Jó szép, meg vannak benne jó dolgok de ezek saját véleményem szerint nem sok mindenkit köt le. Ezután meg kinyitom a lapot, belenézek azt ugyanazok a játékok vannak benne mint 1 évvel ezelőtt csak más címmel más főhőssel és ez kell a paraszt gyereknek.

(Más cím, más főhős, de a helyszín már ugyanaz, és a feladatok sem változnak... Micsoda megerőltető dolog lenne kitalálni 1-2 újdonságot. Brrrr... Martin)

De elfelejtik a nagyon nagy játékokat. Példaképpen Crash B, Metal Gear, Oddworld, a Resi2, Shenmue, stb. Ezek már nem kellenek senkinek.

(Azért aki ott van a szeren, az még emléxik rájuk! Martin ;)

Még egy jó pont az újságnak a Retro Rovat. Hát nagyon ott van és szerintem ameddig csak tudjátok csináljátok. Mert ti rettenet nagy arcok vagytok. A másik jó dolog, hogy már nem kell a fostalicskákról olvasni, hogy kinek milyen konzolja van. Na nem untatlak titeket tovább, kitartás jön a tavasz, a szerelem meg minden .Levelem nem Csevegőbe szánom (mert múltkor sem kerültem be, nem baj) csak azért írtam mert ez le kellett írnom. Gyengési Ádám Ráckevéről

(A Retro Rovat biztos megy még egy jó ideig – az elmúlt 20 évben volt egy pár konzol, mire mindet bemutatjuk, pont jön a világvége... Bekerültél! Martin)

Üdv „vénember”! Nem is tudom, hogy kezdjem. Nem tudom, hogy tegezzelek vagy magázzalak! Tegezlek, maximum majd bocsánatodért esedezem!

(Mehet a tegezés! Bocsánat nincs! Martin ;)

Nah szóval! Szerintem te rossz helyen vagy rossz időben! Nem, ez nem fenyegetés! Csak észrevétel! Amilyen cikkeket írsz, azok alapján biztos sokra vihetted volna, ha nem ebben az országban kezdted volna pályafutásod!

(Eltűnődtem már ezen is... Amerika, 100 ezres példányszám, villa Los Angelesben, egy metálfekete Lincoln Navigator 22”-es felnikkel... De azért itt is jól elvagyok. Sok-sok tündér olvasóm van, akik elismerik a munkámat, ez pedig boldoggá tesz. Martin)

Most olvastam el a Primal cikked. Mennyi ideig tart megírni egy ilyet?

(Összesen olyan 5-6 órát töltöttem vele, plusz a játékidő. Martin)

Egyáltalán hogy megy ez Nálad? Leülsz, gondolkodsz egy kicsit és már írsz is?

(Lelazulok, megvárom az „ihletet” – mert anélkül nem megy –, azonkívül éjszakára papír és toll van az ágyam mellé készítve, ha eszembe jutna valami frappáns duma. Martin :)

Még lenne pár kérdésem, ha nem nagy baj. miért pont 576? Miért pont ez a három szám? További sok sikert kívánok Neked és az egész Teamnek!

(Amikor kezdtük, a hőskorban, még csak Commodore 64 és Amiga volt a piacon, ezeknek a játékait teszteltük a KByte-ban. A C64 ugye 64 KByte + az Amiga 512-je = 576 KByte. A neved elkavartam, bocs, remélem felismered a leveled! Martin ;)

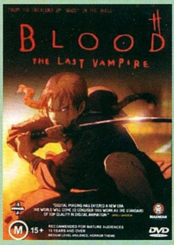
Na, ennyi. Jók voltatok megint! Közben eszembe is jutott egy fincsi téma, amit szívesen megvitatnék veletek, kíváncsi vagyok a véleményetekre. A következő Csevegőbe tehát ezzel kapcsolatban kérem a leveleket és e-maileket:

Mi a véleményetek a „kizárólagos” játékokról? Jó-e nekünk, die-hard gémereknek, hogy bizonyos cégek erőteljesen megosztják sorainkat? (Mert szerintem nem más ez, mint megosztás!) Szerintetek? Most, amikor három MEGKÖZELÍTŐLEG teljesen egyenrangú technikai tudású masina van a piacon, miért nem lehet a JÓ stuffok többségét minden gépre megjelentetni?

Martin

Anime

Blood: The Last Vampire (2000)
Színes japán rajzfilm, futamidő: 48 perc
Produkció: Production I.G.
Rendezte: Hiroyuki Kitakubo



A történet: Morcos, sápadt arcú tizenéves lány zötykölődik az Asakusa felé tartó utolsó éjszakai metrón. Hirtelen felpattan, kardot ránt és brutális kegyetlenséggel kettévágja a kocsiban mellett utazó férfit – vér mindenütt. A lány neve Saya, és egy titkos amerikai kormányügynökség megbízásából vámpírokra vadászik.
Japán, 1966, Yokota Légibázis. A vietnámi háború már javában dúl, Japánból percenként szállnak fel a hadianyagot szállító amerikai gépek A korábban a metrón látott ifjú hölgy a bázis iskolájába iratkozik be éppen. Nem tanulni jött: a vámpír- fertőzés forrást kutatja – megszűntetési szándékkal. A következő éjszaka döntő fordulatokat hot több embert életében is...

Megvalósítás: A Blood egy szempontból mindenképpen úttörő a japanimáció történetében: ez volt az első olyan rajzfilm, amit teljesen digitális úton raktak össze. Ez nem a CGI animációk kizárólagos alkalmazását jelenti (van benne persze ilyen is, méghozzá remek módon megvalósítva, és még remekebbül a 2D-világba illesztve), hanem azt, hogy a megrajzolt helyszíneket és karaktereket digitalizálták, és aztán számítógép segítségével animálták – olyan módszer ez, amit a pénzben dúskáló amerikai stúdiók már a kilencvenes évek elején megengedhettek maguknak. A Blood mögött csontprofi stáb áll: gyakorlatilag a Ghost in he Shell alkotógárdájáról van szó. A filmet rendezőként jegyző Hiroyuki Kitakubo munkáját (Black Magic M-66, Robot Carnival) tanácsaival a segéd-kreátorként közreműködő Mamoru Oshii (a GitS kiagyalója/rendezője) segítette.



A Blood (önálló film mivoltához képest) NAGYON rövid, alig 50 perces. Ennek megfelelően senki ne számítson epikus történetre – egy éjszaka történéseit meséli el a film. A Ghost in he Shell után mélyenszántó filozófiai kinyilatkoztatásokat várók is csalódni fognak: a Last Vampire kőkemény horror-akció, ahol a hangsúly nem a gondolatébresztő elrévedéseken, hanem az iszonyatosan látványos megvalósított mészárlásokon van. Saya elkötelezett harcát ne tessék összetéveszteni a népszerű amerikai tévésorozat vámpírvadász hölgyének tinis, szolidan rugdosó, a karókat gyorsan döfködő temperamentumával; és a helyi vámpírok (démonok) sem másodpercek alatt porrá válva adják vissza a lelküket (már ha esetükben lehet ilyesmiről beszélni) a Teremtőnek. Itt, kérem szépen, vérzuhatag van, ömlenek a belek, hullnak a fejek, és sokfelé szállnak a végtagok: a vámpírok hatalmas, emberfeletti, húsevő szörnyek; Saya pedig több katanát (gyk: „szamurájkardot") darabokra törve (!) szeli őket miszlikbe – hatalmas erőfeszítés árán. A film utolsó harmadában van egy jelenet (hősnőnk fegyver nélkül szorul egy hangárba – a rá támadó vámpír ellen csak egy lapáttal tud védekezni), amiért az egész filmet érdemes többször megnézni: a poént nem lőjük le, csak annyit mondunk, hogy a Mátrix harcainak dinamizmusa a kutyus fülecskéje az itt látottakhoz képest.



A szemkápráztatóan megvalósított összecsapásokon kívül (és a vizuális megvalósítást is ide sorolhatjuk – az egyik legakkurátusabban megrajzolt és animált japán animációs alkotásról van szó) a hangulat az, amiért a Bloodot szeretni lehet. Saya személyisége előttünk bontakozik ki – egyre többet tudunk meg a rejtélyes kishölgyről, de a végső igazságra egészen a film utolsó percéig várnunk kell. A Blood sötét, nihilista hangulata nem feltétlenül fog bejönni a vidámkodós, poéndús anime-vonalat előnyben részesítőknek – az ilyesmire fogékonyak azonban értékelni fogják a sötét tónusú előadásmódot. Rövid, de velős (a szó legszorosabb értelmében :-) szórakozás – szigorúan felnőtteknek.

A DVD: Mozis megtekintés kishazánkban ugyebár kihúzva – aki teheti (és éppen arra jár :-) az a néhány amerikai IMAX moziban vetített változatot nézze meg – állítólag fantasztikus élmény. Mindenki másnak a Manga Entertainment által forgalmazott DVD-edíciót ajánljuk: szép tiszta anamorfikus kép (a widescreen megjelenítővel rendelkezők legnagyobb örömére), referenciának számító Dolby Digital 5.1 hangsáv (a nagyobb harcok alatt szétesik a szoba, ne éjszaka nézzétek! :-), és a szokásos extrák: egy Making of... filmecske, egy korrekt képgaléria, és a Manga néhány filmjének promója.



Ajánlott webhely: http://www.bloodthemovie.com/

Zene

Howard Shore: The Lord of the Rings: The Two Towers soundtrack
(Warner, 2002)



Az alkotó: Howard Leslie Shore 1946-ban született a kanadai Torontóban. Zenei karrierje igazán 1969-ben indul be: barátaival ekkor alakítják meg a Lighthouse kódnevű jazzformációt – a zenekar három évig aktív, Shore szaxofonon, fuvolán és trombitán játszik. A hetvenes évek közepén kerül kapcsolatban a mozgóképpel – igaz, először csak egy televíziós műsor formájában: több évig az USA-ban abban az időben fénykorát élő Saturday Night Live zenei szerkesztője. Filmzeneszerzőként 1979-ben debütál, a (szintén kanadai) David Cronenberg „The Brood" című filmjében – a kettejük közti alkotói kapcsolat egyébként máig töretlen, legutóbbi közös munkájuk a nálunk még nem látható Spider volt. A kilencvenes évek elején Shore-t kezdik megtalálni az egyre karakteresebb munkák: a Bárányok hallgatnak és a Hetedik után ő lesz Hollywood első számú thriller-zeneszerzője (a Hetedik egyébként újabb rendezőt kötelez el emberünknek: David Fincher azóta szinte minden munkájához őt kéri fel). Peter Jackson jó érzékkel választja ki Shoret a Gyűrűk Ura epikus zenei anyagának megalkotáshoz – a Gyűrű Szövetsége soundtrackje a 2002-es évad filmes díjkiosztóinak egyik favoritja, hősünk többek között az Oscart is beállíthatja érte a vitrinébe.

Az album: Ha a Gyűrűk Ura első epizódjának zenéjét kihívás volt megalkotni, akkor a Két Torony hasonló színvonalú muzikális aláfestésnek megkreálása egyenesen izzasztó lehetett – Shore a Gyűrű Szövetségével nagyon magasra tette saját magának a lécet. Leveri, nem veri? Nem veri, Hölgyeim és Uraim: a The Towers soundtrackje büszkén viszi tovább az előd jellegzetes témáit (rögtön a nyitó „Foundations of Stone"-ban szép egyveleget kapunk belőlük – Shore leginkább a Moriában elhangzottakra kacsingat vissza), de újakat is kever beléjük bőven. Az új film központi zenei vonalát a rohani-téma jelenti: ez először a „The Raiders of Rohan"-ban tűnik fel, a „The King of the Golden Hall" elején teljes szólammá bővül, a „Forth Eorlingas"-al (ez akkor hallható, amikor Gandalfék rohamot indítanak a domboldalról a Helm-Szurdok-i csata végén) pedig csodás harci indulóvá teljesedik. (Megjegyzés: sokan, sok helyen kérdezték, hogy milyen hangszer szól rohani téma alatt – az kérem norvég hegedű, más néven hardinger).
Shore muzsikájának még mindig megvan az a tulajdonsága, hogy „mozizni" lehet alatta, azaz elég kétszer megnézni a filmet, utána megvásárolni a filmzenealbumot, hazamenni, feltenni a fülest – és már lehet is csukott szemmel „újranézni" az egész filmet, MINDEN klappol, tudjuk, hogy mi történik éppen az ezüstvásznon.
Az emelkedett rohani hegedűszó és az előző részből átmentett heroikus főtéma ellenére az album legnagyobb erőssége mégis az utolsó szám, a „Gollum's Song". Szerénytelen véleményem szerint a filmben is Gollam vitte el a pálmát, és a zenei aláfestés tekintetében is övé a dicsőség: hiába volt az előző inkarnáció (egyébként kitűnő) Enya-dala „slágeresebb", hiába mászta meg a toplistákat – az Emiliana Torrini által tolmácsolt Gollam-vallomás ezerszer mélyebben markol bele a lélekbe. Ott van benne a karakter lényege: az őrület, a bánat, a szenvedés, az önsajnálat – tökéletes, na.



Shore fontosabb filmzenéi: Scanners (1981), After Hours (1985), Dead Ringers (1988), Big (1988), The Silence of the Lambs (1991), Philadelphia (1993), M. Butterfly (1993), Ed Wood (1994), Looking for Richard (1996), That Thing You Do! (1996), The Game (1997), eXistenZ (1999), The Cell (2000), The Fellowship of the Ring (2001), Panic Room (2002), The Two Towers (2002), Spider (2002)

Internet

Box Office Mojo
http://www.boxofficemojo.com



A zene-rovatban filmzenét ajánlottunk, szóljon akkor a netes szekció is erről: egészen pontosan a filmes toplistákról. A Box Office Mojo a bevételi listák megszállott böngészőinek készült: napra pontos adatokat olvashatunk az USA-ban éppen futó filmalkotások által termelt összegről, táblázatokat nézhetünk meg arról, hogy mennyit emelkedett/csökkent a bevétel az elmúlt naphoz/héthez/hónaphoz képest – egyszóval gyakorlatilag mindenről, ami ilyen téren érdekelhet minket.

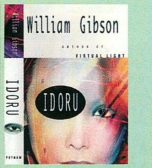


Külön szekciót szenteltek a filmek, a rendezők és a produkciós vállalatok bemutatására, és rendszeresen közölnek olvasmányos elemzéseket a filmipar futó trendjeiről, a közeli megjelenésekről, és azok várható sikeréről/sikertelenségéről. Érdemes bekukkantani a fórumba is: eszméletlen arcok ölik egymást azon, hogy a Matrix: Revolutions, vagy a Return of the King fog többet hozni a pénztáraknál november-decemberben...

Könyv

William Gibson: Idoru
Möbius Science Fiction, 1999
Fordította: Kodaj Dániel
294 oldal





„Az idoru állománya valahol ez után kezdődött, sima vonalú, határozott, de egyszerű alakzatként. Ott viszont, ahol a legközelebb kígyózott Rez adatához, egyfajta komplexitás jelent meg benne, Vagy véletlenszerűség, gondolta Laney. Így tanul".

Adná magát, hogy William Gibsontól a Neurománcot ajánljuk a Nyájas Olvasó figyelmébe: nem így teszünk. Egyrészt azért, mert a cyber-kultúra által kicsit is meglegyintetteknek amúgy is kötelező olvasmány Gibson bácsi alapműve (tessék szépen elolvasni, ha még nem tetted volna meg), másrészt meg azért, mert az Idoru frissebb, és az utóbbi tíz év cyber-SF termésének egyik legjobbja.
Japán, Tokió. A Lo/Rez rockbanda oszlopos tagja, Rez a rajongók legnagyobb bánatára házasságra készülődik – méghozzá egy idoruval, azaz virtuális, számítógép generálta idollal. Az amerikai rajongóklub egy tinit, Chiát szabadítja rá az ügyre: a hölgyemény nyomozása meglepő eredményt hoz... Nagyon nehéz, nem lelőni a fordulatokat az Idoruval kapcsolatban, így most inkább nagy általánosságban ajánljuk a művet: a múlt hónap Űrgárdistájával szemben itt nincs nagypályás erőszak, van viszont ravaszul megírt, váratlan csavarokkal tömött történet, plusz a Gibson-univerzum a mai technológiai színvonalból kiszámolható jövőképhez igazított változata. (Ez nem ötlettelenség, vagy önismétlés: Gibson a nyolcvanas évek elején felvázolta az internet és a totálisan globalizált információs társadalom hihető jövőjét – neki ezek után már mindent szabad :-). A japán sztárkultusz iránt érdeklődőknek is érdemes egy pillantást vetni az Idorura: Gibson élvezetesen és a lelki rugókat is vizsgálva mutatja be a jelenséget. Az Idoru nem olyan irodalmi alapvetés, mint a Neuromán volt (olyat életében csak egyszer alkot az ember – szerencsés esetben), de kellemes, sok ötletet felvonultató olvasmány minden SF-rajongónak.







Előrendelési akció
+ 1db
ajándék szofver






CSOMAGKÜLDŐ SZOLGÁLAT

1329 BUDAPEST Pf.: 24

PS1 DUAL SHOCK


SONY KORMÁNY


MEMO CARD PS2


KÁBELEK


PS2 DUAL SHOCK 2


Az áraink 25% ÁFÁ-t tartalmazzák. Az árváltozás jogát fenntartjuk!

PlayStation

007 The World is Not Enough (Platinum)	7990.-
A Bug's Life (Platinum)	5990.-
Acecombat 3. (Platinum)	5990.-
Aladdin: Nasira's Revenge (Platinum)	5990.-
Alfred Chicken	9990.-
Alien Resurrection	4990.-
C-12 Final Resistance (Platinum)	6990.-
Carmageddon (Exlusive)	3990.-
Chase the Express (Platinum)	6990.-
Colin McRae Rally 2.+No Fear Downhill Mountainbike Pack	4990.-
Command and Conquer (Platinum)	3990.-
Crash Bandicoot (Platinum)	5990.-
Crash Bandicoot 2. (Platinum)	5990.-
Crash Bandicoot 3. (Platinum)	5990.-
Crash Bash (Platinum)	5990.-
Crash Team Racing (Platinum)	5990.-
Dinosaur (Platinum)	6990.-
Donald Duck: Quack Attack (Platinum)	5990.-
Dragstars	3990.-
Duke Nukem – Land of Babes	4990.-
Dune (EA Classic)	3990.-
Emperor's New Groove (Platinum)	7990.-
Fifa 2001 (Platinum)	8990.-
Fifa 2003	11990.-
Fifa World Cup 2002	10990.-
Final Fantasy Anthology	9990.-
Final Fantasy VI.	4990.-
Firestorm - Thunderhawk 2.	5990.-
Gran Turismo (Platinum)	5990.-
Gran Turismo 2. (Platinum)	6990.-
Grand Theft Auto – London	4990.-
Harry Potter és a Titkok Kamrája	12990.-
Hidden and Dangerous	4990.-
Jinx	8990.-
Jungle Book – Groove Party (Platinum)	7990.-
Knockout Kings 2000	3990.-
Knockout Kings 2001	3990.-
Lilo and Stich: Trouble in Paradise	9990.-
M&M Shellshocked	5990.-
Medal of Honor (Platinum)	4990.-
Medal of Honor Pack	8990.-
Medal of Honor Underground (Platinum)	4990.-
Megamen Legends 2.	9990.-
Monster's Inc. (Platinum)	5990.-
Moto Racer World Tour (Platinum)	7990.-
Muppet Monster Adventure	6990.-
Nascar 2000	4990.-
NBA Live 2003	11990.-
Need for Speed Porsche 2000 (Platinum)	7990.-
NFS 5/Moto Racer Double Pack	8990.-
Peter Pan – Adventures in Never Land	9990.-
Planet of Apes	3990.-
Racing Simulation Monaco Grand Prix	5990.-
Rainbow Six (Exlusive)	4990.-
Rainbow Six + Rogue Spear Pack	7990.-
Rayman 2.	5990.-
Rayman Pack	7990.-
Rayman Rush	9990.-
Resident Evil 3. Nemesis	4990.-
Ridge Racer Type 4 + Jogcon controller	5990.-
Rogue Spear (Platinum)	6990.-
Rugrats: Search for Reptair	3990.-
Rugrats: Studio Tour	3990.-
Rugrats: Totally Angelica	3990.-
SHREK: Treasure Hunt	7990.-
Simpson's Wrestling	10990.-
Special Ops – Covert Operations	4990.-
Special Ops - Ranger Elite	4990.-
Spiderman 2. (Platinum)	5990.-
Spyro 2. (Platinum)	5990.-
Spyro: The Year of the Dragon (Platinum)	5990.-
Star Wars: The Phantom Menace	4990.-
Stuart Little 2.	9990.-
Superbike 2000 (Classic)	3990.-
Syphon Filter 2. (Platinum)	5990.-
Syphon Filter 3. (Platinum)	5990.-
Tarzan (Platinum)	5990.-
Tekken 3. (Platinum)	5990.-
This is Football 2.	3990.-
Tiger's Honey Hunt (Platinum)	6990.-
Time Crisis (Platinum)	7990.-
Time Crisis: Project Titan (Platinum)	5990.-
TOCA + Colin McRae Rally Pack	7990.-
Tomb Raider Pack (III. + IV.)	7990.-
Tony Hawk's Pro Skater 3. (Platinum)	6990.-
Tony Hawk's Pro Skater 4.	10990.-
Treasure Planet	9990.-
Vagrant Story	9990.-
WCW Mayhem (Classic)	3990.-
Worms World Party	4990.-
WRC Arcade	9990.-

PlayStation.2

007 Nightfire	17990.-
18 Wheeler	6990.-
Age of Empires II.	19990.-
Alone in the Dark 4.	17990.-
Alpine Racer 3.	16990.-
Auto Modellista	17990.-
Baldur's Gate II.: Dark Alliance	17990.-
Batman Vengeance	6990.-
Blade 2.	17990.-
Blood Omen 2.	15990.-
Burnout 2.	16990.-
Burnout	8990.-
Colin McRae Rally 3.	16990.-
Commandos 2.	12990.-
Crash Bandicoot: Wrath of Cortex (Platinum)	8990.-
Crazy Taxi (Platinum)	8990.-
Dead or Alive 2. (Platinum)	8990.-
Desert Storm	17990.-
Devil May Cry (Platinum)	9990.-
Devil May Cry 2.	HÍVJ!
Dino Stalker	17990.-
Disney Golf	9990.-
Donal Duck PK	9990.-
Drakan: The Ancient's Gate	16990.-
Dropship United Peace Force	8990.-
Dynasty Warriors: Tactics	17990.-
Ecco the Dolphin	16990.-
Endgame	16990.-
F1 2002 (EA)	17990.-
F1 Championship Season 2000	7990.-
F1 Racing Championship	19990.-
Ferrari F355 Challenge	17990.-
Fifa 2001 (Platinum)	9990.-
Fifa 2003	17990.-
Final Fantasy X.	17990.-
Formula One 2001 (Platinum)	8990.-
Formula One 2002	17990.-
Freekstyle	17990.-
Gran Turismo 3. A – Spec (Platinum)	8990.-
Gran Turismo Concept 2002 Tokyo	10990.-
Grand Theft Auto: Vice City	17990.-
Grandia II.	17990.-
Half Life	13990.-
Harry Potter és a Titkok Kamrája	17990.-
Headhunter	17990.-
Herdy Gerdy	17990.-
Hitman 2.	17990.-
ICO	16990.-
Jak and Daxter (Platinum)	8990.-
Kessen II.	7990.-
Kessen	8990.-
Kingdom Hearts	12990.-
Klonoa 2.	16990.-
Legaia 2: Duel Saga	14990.-
Lego Drome Racers	17990.-
Lego Football Mania	13990.-
Lego Island Extreme Stunts	13990.-
Lego Racers 2.	16990.-
Lord of the Rings	17990.-
Lord of the Rings: The Two Towers	17990.-
Marvel vs. Capcom 2.	17990.-
Mat Hoffman's Pro BMX	16990.-
Maximo	17990.-
MDK 2 Armageddon	17990.-
Medal of Honor Frontline	17990.-
Metal Gear Solid 2.	9990.-
Monster's Inc.	14990.-
Mortal Kombat: Deadly Alliance	16990.-
Moto GP 2.	16990.-
Moto GP	8990.-
NBA Live 2003	17990.-
Need for Speed: Hot Pursuit 2.	17990.-
NHL 2003	17990.-
Ninja Assault	16990.-
No One Lives Forever	13990.-
Oni	17990.-
Onimusha (Platinum)	9990.-
Onimusha 2.	17990.-
Peter Pan – Adventures in Neverland	16990.-
Project Eden	9990.-
Project Zero	16990.-
Pryzm	12990.-
Quake III. Revolution	7990.-
Rally Fusion	16990.-
Ratchet and Clank	16990.-
Rayman M	16990.-
Rayman Revolution (Platinum)	8990.-
Resident Evil Gun Survivor 2.	17990.-
Resident Evil: Code Veronica X	9990.-
Rumble Racing	5990.-
Scooby Doo! Night of 100 Nights	13990.-
Shadowman 2.	16990.-
SHOX	17990.-
Simpson's Skateboarding	13990.-
Siphead: The Lost Planet	17990.-
Sly Racoon	16990.-
Smackdown! Shut your Mouth	17990.-
Soldier of Fortune Gold	16990.-
Spiderman: The Movie	16990.-
Spyro: Enter the Dragonfly	17990.-
SSX (Platinum)	9990.-
SSX Tricky	17990.-
Star Trek Voyager: Elite Force	16990.-
Star Wars: Bounty Hunter	14990.-
Star Wars: Episode 2 – The Clone Wars	14990.-
Star Wars: Jedi Starfighter	9990.-
Star Wars: Starfighter (Platinum)	8990.-
Stich Experiment	16990.-
Tarzan Freeride	17990.-
Tekken 4.	16990.-
Tekken Tag (Platinum)	8990.-
The Getaway	16990.-
The Mummy Returns	13990.-
The Scorpion King	17990.-
The Sims	HÍVJ!
The Sum of All Fears	14990.-
The Thing	17990.-
Theme Park World	5990.-
This is Football 2002 (Platinum)	8990.-
This is Football 2003	17990.-
Thunderhawk Operation Phoenix	19990.-
Tiger Woods 2002	17990.-
Tiger Woods PGA Tour 2003	17990.-
Time Crisis 2 + G-Con2 Lightgun	25990.-
Time Splitters (Platinum)	6990.-
Time Splitters 2.	16990.-
TOCA Race Driver	17990.-
Tom Clancy's – Ghost Recon	16990.-
Tony Hawk's Pro Skater 3. (Platinum)	9990.-
Tony Hawk's Pro Skater 4.	16990.-
Treasure Planet	14990.-
Turok Evolution	16990.-
Ty, the Tasmanian Tiger	13990.-
Unreal Tournement	13990.-
Vampire Night + G-Con2 Lightgun	25990.-
Virtua Cop: Elite Edition	13990.-
Virtua Fighter 4.	17990.-
Virtua Tennis 2.	16990.-
Wipeout Fusion	16990.-
World Rally Championship (Platinum)	8990.-
Worms Blast	16990.-
WRC II. Extreme	16990.-
Wreckless Racing	16990.-
X-Men: Next Dimension	16990.-
X-Squad	5990.-



Color Game Boy

Donkey Kong Country	11990.-
Game Watch Gallery 3.	9990.-
Harry Potter és a Bölcsek Köve	14990.-
Harry Potter és a Titkok Kamrája	13990.-
Indiana Jones and the Infernal Machine	11990.-
Pokemon Crystal	13990.-
Pokemon Gold	11990.-
Pokemon Silver	11990.-
Super Mario Bros Deluxe	9990.-
Warioland 2.	9990.-
Warioland 3.	9990.-
Zelda: Oracle of Season	12990.-

GAME BOY ADVANCE

Advance Wars	13990.-
Batman Venegance	14990.-
Bomberman 2 Max/Blue	12990.-
Bomberman 2 Max/Red	12990.-
Breath of Fire II.	12990.-
Breath of Fire	15990.-
Broken Sword	12990.-
Castlevania – Harmony of Dissonance	14990.-
Chessmaster 8000	14990.-
Chu Chu Rocket	16990.-
Colin McRae Rally 2.	12990.-
Crash Bandicoot XS	13990.-
Desert Strike	12990.-
Dinotopia	8990.-
Donald Duck Advance	15990.-
Doom	12990.-
Dragon Ball	12990.-
Driven	9990.-
E.T. The Extra Terrestrial	14990.-
Eartworm Jim 2.	12990.-
Fifa 2003	13990.-
Fila Decathlon	16990.-
Final Fight One	15990.-
Frogger's Adventure	16990.-
Game Watch Gallery 4.	13990.-
Golden Sun	14990.-
GT Advance 2.	9990.-
Harry Potter és a Bölcsek Köve	16990.-
Harry Potter és a Titkok Kamrája	16990.-
Hey Arnold	14990.-
Hot Wheels Velocity X	14990.-
Ice Age	14990.-
Jurassic Park III: Dino Attack	16990.-
Lady Sin	7990.-
Lego Bionicle – Motoran Adventures	16990.-
Lego Island 2.	16990.-
Lego Island Extreme Stunts	13990.-
Lego Racers 2.	12990.-
Lilo and Stich	12990.-
Lord of the Rings	13990.-
Lord of the Rings: The Two Towers	16990.-
Lucky Luke Wanted	14990.-
Mario Kart	13990.-
Mat Hoffman's Pro BMX 2.	12990.-
Mat Hoffman's Pro BMX	12990.-
Matchbox Cross Town Heroes	14990.-
Mech Platoon	16990.-
Metroid Fusion	13990.-
Monster's Inc.	12990.-
Mortal Kombat Advance	12990.-
Mortal Kombat: Deadly Alliance	HÍVJ!
Moto Racer Advance	12990.-
No Rules	7990.-
Peter Pan	14990.-
Pink Panther – Pinkhadilic Pursuit	12990.-
Pinobee	12990.-
Planet of the Apes	15990.-
Rayman Advance	12990.-
Robotech	8990.-
Rogue Spear	14990.-
Salt Lake City 2002	15990.-
Scooby Doo	12990.-
Shaun Palmer's Pro Snowboarder	12990.-
SHREK – Hastle at the Castle	9990.-
SHREK – Swamp Speedway	15990.-
Spyro – Season of Ice	13990.-
Spyro 2: Season of Flame	13990.-
SSX Tricky	13990.-
Star Wars: Episode 2.	16990.-
Star Wars: The New Droid Army	13990.-
Street Fighter 3 Alpha	12990.-
Super Ghouls' n Ghosts	14990.-
Super Mario Advance 2.	14990.-
Super Mario Advance	13990.-
Tekken	12990.-
The Scorpion King – Sword of Osiris	9990.-
The Sum of All Fears	11990.-
Tom and Jerry – The Magic Ring	15990.-
Tomb Raider – The Prophecy	14990.-
Tony Hawk's Pro Skater 4.	13990.-
Tweety and the Magic Gems	14990.-
Warioland 4.	15990.-
Wolfeinstein 3D	13990.-
Worms Blasts	12990.-
Worms World Party	14990.-
WWF Road to Wrestlemania	16990.-
X-Bladez: Inline Skater	14990.-
X-Games Skateboarding	16990.-
X-Men: Reign of Apocalypse	13990.-
XXX – The Movie	12990.-
Yoshi's Island – Super Mario Advance 3.	13990.-
Zone of Enders	16990.-

NINTENDO GAMECUBE

007 Agent Under Fire	12990.-
007 Nighfire	12990.-
Capcom vs. SNK 2.	12990.-
Casper – Spirit Dimensions	12990.-
Crash Bandicoot	12990.-
Dark Summit	12990.-
Die Hard Vendetta	12990.-
Donald Duck – Quack Attack	12990.-
Doshin the Giant	12990.-
Eternal Darkness	12990.-
F1 2002	12990.-
Fifa 2003	12990.-
Fifa World Cup 2002	12990.-
Freekstyle	12990.-
Harry Potter és a Titkok Kamrája	12990.-
International Superstar Soccer 2.	12990.-
Kelly Slater Pro Surfer	12990.-
Lost Kingdom	12990.-
Luigi's Mansion	12990.-
Mario Party 4.	12990.-
Medal of Honor Frontline	14990.-
NBA Courtside 2002	12990.-
NBA Live 2003	12990.-
Need for Speed: Hot Pursuit 2.	12990.-
NHL 2003	12990.-
Pikmin	12990.-
Resident Evil	14990.-
Resident Evil 0	HÍVJ!
Simpson's Road Rage	12990.-
Spiderman – The Movie	14990.-
Spyro – Enter the Dragonfly	12990.-
SSX Tricky	12990.-
Star Wars Rouge Leader (Rouge Squadron 2.)	14990.-
Starfox Adventures	14990.-
Super Mario Sunshine	14990.-
Super Smash Brothers Melee	12990.-
The Scorpion King	12990.-
Tony Hawk's Pro Skater 4.	12990.-
Ty, the Tasmanian Tiger	12990.-
Universal Studios	9990.-
Wave Race – Bluestorm	12990.-
Wreckless Racing	12990.-
WTO Pro Tennis	12990.-

Xbox

007 Agent Under Fire	17990.-
007 Nighfire	17990.-
Buffy the Vampire Slayer	9990.-
Burnout	16990.-
Colin McRae Rally 3.	17990.-
Commandos 2.	13990.-
Crash Bandicoot – The Wrath of Cortex	15990.-
Dave Mirra Freestyle BMX 2.	17990.-
Dead or Alive 3.	17990.-
Dead to Rights	17990.-
F1 2002	17990.-
Fifa 2003	17990.-
Fifa World Cup 2002	9990.-
Genma Onimusha	9990.-
Halo	17990.-
Harry Potter és a Titkok Kamrája	17990.-
Hitman 2.	17990.-
Knockout Kings 2002	17990.-
Lord of the Rings	17990.-
Marvel vs. Capcom 2.	17990.-
Mat Hoffman's Pro BMX 2.	17990.-
Medal of Honor Frontline	17990.-
Mike Tyson Boxing	16990.-
Mortal Kombat: Deadly Alliance	17990.-
NBA Live 2002	13990.-
NBA Live 2003	17990.-
Need for Speed: Hot Pursuit 2.	17990.-
NHL 2002	9990.-
NHL 2003	17990.-
Oddworld	17990.-
Outlaw Golf	14990.-
Project Gotham Racing	17990.-
Rally Fusion	16990.-
Rallysport Challenge	17990.-
Robotech	14990.-
SHREK	9990.-
Simpson's Road Rage	9990.-
Spiderman – The Movie	17990.-
SSX Tricky	17990.-
Test Drive Overdrive	18990.-
The Thing	17990.-
Tiger Woods PGA Tour 2003	17990.-
Time Splitters 2.	16990.-
Tony Hawk Pro Skater 3.	17990.-
Tony Hawk Pro Skater 4.	16990.-
Turok Evolution	16990.-
Ty, the Tasmanian Tiger	9990.-
Wreckless Racing	17990.-
X-Men: Next Dimension	16990.-

Az áraink 25% ÁFÁ-t tartalmazzák.
Az árváltozás jogát fenntartjuk!

West End City Center
Jókai Mór sétány 47.
Tel.: 23-87-576

Árkád Üzletközpont
Örs Vezér tér Aluljáró szint
Tel.: 434-8076

Mammut 2 Bev. Központ
Széna tér 3. emelet
Tel.: 345-80-76

Pólus Center
Center Court 237
Tel.: 419-41-17

Campona Bev. Közp.
Tel.: 424-3-424

Csomagküldő Szolgálat
1329 Budapest Pf.: 24
Tel.: 369-26-86
Gépeket nem tudunk küldeni!


LÉGY ÓVATOS!
PlayStation 2
the Getaway
thegetaway.co.uk
PlayStation.2
FESZÜLT ÉLET PARANOID ÉLET ELLENSÉGES ÉLET A HARMADIK ÉLET